



宇宙攻撃軍司令ドズル・ザビはビッグザム1号機によってソロモンを脱出、モビルスーツ21機、戦闘艦9隻を沈めている。また、連邦は最新モビルアーマー「ZETA」一機をも失っている。パイロットはスレッガー・ロウ。

ガンダムウォーズ
プロジェクト
モデリングサポート
マニュアル
機動戦士Zガンダム

GUNDAM WARS PROJECT

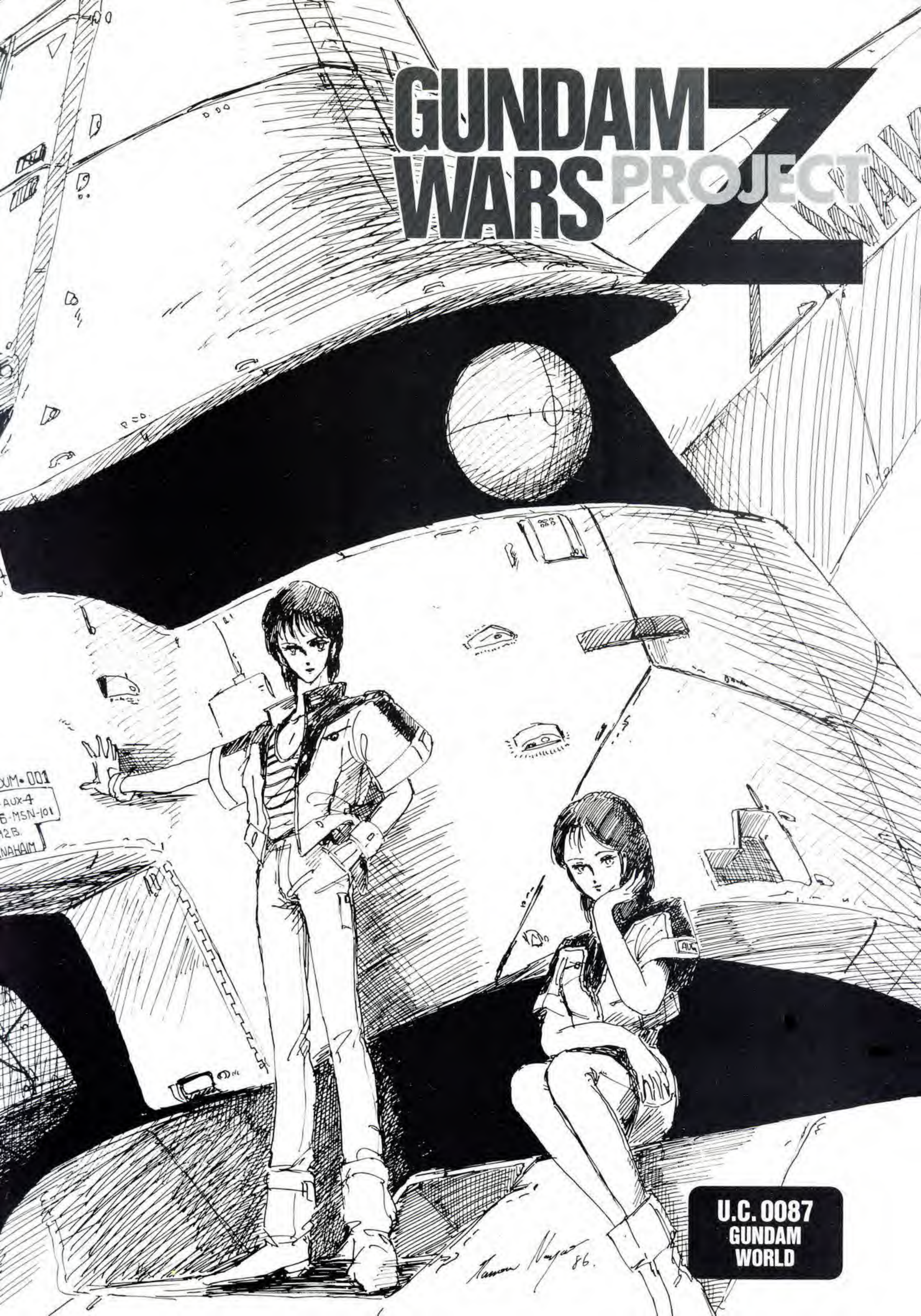
KARABA's Transformable mobile-suit
"VMsAWrs"

MSK-006(MSZ-006A1)"Zplus"

Design and modeling by
Masahiko ASANO



GUNDAM 7 WARS PROJECT



U.C. 0087
GUNDAM
WORLD



CONTENTS

● GUNDAM

	DISCRIPTION	GRAPHIX
●ゼータガンダム		
1/72 フルスクラッチビルド	51	30
1/72 ウェイブライダー	49	47
1/144 キット改造	53	
1/100 ゼータ・レイピア I	2	24
1/20 ゼータ・プラス	14	
●ガンダムMk.II		
1/72 スーパーガンダム	54	33
1/100 キット改造	56	
1/144 キット改造	56	
●ガンダムMk.III		
1/144 イグレイ	70	93
1/100 エプシロン・ガンダム	8	27
1/144 ハービュレイ	71	95
●サイコガンダム		
1/300 キット改造	98	136
1/144 サイコガンダムMk. II	12	22

● A.E.U.G.

●アーガマ		
1/400 フルスクラッチビルド	60	38
1/2200 キット改造	61	40
●リックディアス		
1/100 キット改造	62	36
1/144 シュツルム・ディアス	66	90
1/100 メタス	57	46
1/144 百式	68	92
1/144 ネモH.M.	110	

● TITANS

●DIORAMA		
1/100 ジ・オ	16	17
●ハンブラビ		
1/144 キット改造	72	88
1/144 フルスクラッチビルド	73	89
1/100 フルスクラッチビルド	74	86
1/100 パラスアテネ	5	18
1/144 バイアラン	77	85
1/144 バウンドドッグ	78	82
1/220 メッサーラ	99	134
1/144 マラサイ改	104	137
1/100 ハイザック	111	

● AXIS

1/100 キュベレイ	10	20
1/100 ガザC	80	81

● ZION

1/100 ドム	102
----------	-----

● FEDERAL FORCE

●ハイザック		
1/100 サウスポートタイプ	111	
1/144 キット改造	111	
1/144 マリンハイザック	107	143
●ガルバルディβ		
1/100 キット改造	110	
1/144 ガブスレイ	76	84
1/144 ジム II	110	
1/144 ジム・スナイパー	110	
1/144 バーザム	97	96
1/220 アッシマー	98	135
1/144 ギャプラン	100	132
1/100 ザクE・バズノーズ	105	
1/144 ガンキャノン・ベアキャリア II	105	
1/144 グフ・フライングタイプ	106	142
1/144 スーパーGアーマー	59	148
1/48 TINコッド	108	144
1/48 マングース	109	146
1/2200ガルダ"メロウド"	58	41

● KALABA

1/300 XB-70バルキリー	58	44
1/2200ガルダ"アウドムラ"	58	41

● THINKING GUNDAM WORLD

●オリジナル・ストーリー		
「ザ・ファースト・ステップ」	114	
●近藤和久イラストギャラリー	122	
アイドルスターMS戦記	154	
ゼータガンダム突撃インタビュー	138	
エンサイクロペディア・オブ・ゼータワールド	157	
●オールラウンド ゼータガンダムトイ編 I	150	
トイ編 II	113	
キット編	131	
ガンダム世界を楽しむための本あれこれ	124	
	156	



COVER ILLUSTRATION'S STORY

ゼータガンダム最後の仕事と言う事で、百壱式なるゼータガンダムを描いてみました。変形すると、小説版ゼータガンダム第三巻の裏表紙にある様なウェーブライダーになります。機体はアナハイム製で、RX型ガンダムとリックディアス系MSのミックスアップバージョンと言った所でしょう

か。イメージカラーは白、背中にはグライバインダーを装備しています。肩でたわむれているのは、カミーユとエマですね。本編にこんなガンダムが出てきても良かったのではないかと思います。ひとつ想像造型で、このゼータを造ってみてはいかかな物でしょうか？モデラー諸君！ 永野 護

OVER COVER PHOTO

Front: Z-plus; Modeling by Masahiko Asano
Rear: The-O; Modeling by Makoto Kobayashi
Photographed by Masaki Okumura

©日本サンライズ・創通エージェンシー



A.E.U.G. ZETA-RAPIRE I

1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY HIROYUKI NAKAZAWA

- SPECIFICATION
- MOBILE SUIT MODE
- HEIGHT/22.6m
 - DRY WEIGHT/43.9t
 - GROSS WEIGHT/102.7t
- MOBILE ARMOR MODE
- LENGTH/28m
 - WIDTH/23.2m
- (TYPE I EQUIPMENT)

レイピア I は、エゥーゴの「Z 計画」において提案された、ゼータガンダムの第 2 段階のモビルスーツ。ゼータガンダムが、RX-178 ガンダム Mk.II の機体設計を大幅に採用した物だったのに対し、レイピア I は、リックディアス系の発展を念頭に置いて製作された。基本装備はゼータ同様、フライングアーマーとバーニアスタビレーターとなっているが、使用目的に応じて、重攻撃型モビルアーマー仕様のウイングブースター、ウエイブライダーモードのみで使うためのエキステンションブースター等、5 種類の装備変更が可能となっている。また固定武装として数ヶ所のアーマーブロックは、そのままウエポンバックになっている。



GUNDAM WARS

PROJECT



BEGINNING OF SEVEN YEARS WONDER

↓Z GUNDAM GUNDAM MK.II



↓TYPE 100

→THE O



↑RICK-DIAS

←MARASAI



↓HIZACK



→ASSHIMAR

↓QUBELEY



↑BARZAM

←HAMBRABI

↓PALACE-ATHENE







PROJECT

GUN

EF
IDUM
500
BT



MAD MAX PROJECT

ガジェット・ソフトウェア/デジタル・イラスト/本絵画



モデルは、ヒートブレスを主体とした1/100スケールのフルスクラッチビルド。腕、胴体、脚部は、それぞれフレームと、アーマーを分離して製作し、それぞれの関節はすべて可動式としている。ポリキャップを使用するため、1/100ゼータガンダム、百式、ガンダムMk.Ⅱより関節等をドリミングして使った。

カラーリングは、グレイとブルー系でまとめ、ディテールはF-14、15に代表される現用航空機を参考にした。

■ SPECIFICATION

- HEIGHT
21.6 (EXCEPT BACK PACK)
27.4m
- DRY WEIGHT/65t
- GROSS WEIGHT/91.5t

ARMAMENT

- TWIN BEAM GUN
- MEGA BEAM CANNON
- WIDE BEAM CANNON
- BIG MISSILE × 8
- SMALL MISSILE × 8

TITANS PMX-001 PALACE ATHENE

1/100 FULL-SCRATCHBUILD
BY JUN MATSUI





木星帰りの男バフティマス・シロッコが、ジュビトリスにおいて、メッサーラに次いで製作した超重攻撃型モビルスーツ。変形機能こそ持たないが、メッサーラで必要とされた大出力系ジェネレーターを搭載する事で、高速飛行を可能にしている。さらに武装として二連装ビームカノン、計8基の大型ミサイルを装備する。モビルスーツとしては、超大型クラスに属するカスタムメイド機である。





モデルは1/100のフルスクラッチビルドで、そのほとんどが、箱組みのプラバンによる造形で、曲面にはヒートプレス、エボキシパテを使用している。さらには、関節及び、アーマーの内側に、大量の市販キットからの流用パーツが使用されている。

各パーツは、可動する基本フレームに、アーマーを被せてゆく形式を取っており、各々のブロックを最小単位まで独立して分解する事が出来る。その意味では、外形だけのスクラッチビルドではなく、かなり正攻法の造型と言う事ができる。



A.E.U.G. EPSY-GUNDAM

1/100 MIXING-BUILD
BY MASAHIRO ODA



■ SPECIFICATION

- HEIGHT
22m(EXCEPT GLY-BYNDER)
32.2m
- DRY WEIGHT/125t
- GROSS WEIGHT/155t
- ARMAMENT
- 4PENCIL POD
- HEADKEEPER MACHINE
GUN POD
- FIXED BEAM RIFLE×2
- CLEY BAZOOKA×2

エーゴリ、カネイガタに続いて製作されたスーパー
モデルキットである。ガンマガンダムと似たような「カネイ
ガタ」の装甲を形成する。ガンマガンダムと似たような、さ
らに改良した「カネイガタ」の装甲を使用している事
が、この名で呼ばれる。背部には「カネイガタ」の
使用された「カネイガタ」の発展型（カネイガタの
進化型）を装備し、最大の特徴として、中継航行用の核
融合炉を推進システム「カネイガタ」を搭載している。こ
の「カネイガタ」を起動させる事で強力なエネルギー場が生ずるため、
このシステムは航行用の「カネイガタ」にもなる。



モデルは、1-100百
式のキットをベースに
した「ガンダム」の
デザインをベースに、
多様なパーツを多
く用いている。全体
の仕上げは、永野
護氏による小説版
「ガンダム」イラ
ストに近い物とし
てある。



AXIS AMX-004
QUBELEY

1/100 HEAT PRESS
BY MASAHIRO ODA

■ SPECIFICATION

- HEIGHT
18.4m(EXCEPT BYNDER)
18.9m
- DRY WEIGHT: 35.2t
- GROSS WEIGHT: 57.2t

ARMAMENT

- MEGA BEAM CANON×2
- FANNEL BIT×10





モデルはヒートプレスによる、1/100スケラッチビルド。キュベレイの様に、流れる様な曲面で構成されたメカの場合、プラ板による工作は不適当である。肉厚を均一にするためにはバキュームフォームかヒートプレスが最も適しており、このモデルでも、頭、腕、脚を除く全てがヒートプレスで作られたパーツである。



キュベレイは、アクリルで製作されたモデルスーツで、かつて「ソロモンの亡霊」として恐れられた、ララーズ少尉のエルメスの発展型である。通常の飛行形態では、ショルダーハイスター内に両腕を収納して飛行する。格闘戦用のネイル内側には左右2門のメガ粒子砲を内蔵し、さらに背部のコンテナには、計10基の「ファンネル」ピットと呼ばれる、サイコミュコントロール式攻撃衛星が搭載されている。製作機数は、ハマーンカーン用の一機のみで、戦後7年間の内に製造された事しか解かっていない。

TITANS MRX-010 PSYCHO GUNDAM MARK II

1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY YOSHINOBU SHIMA

■ SPECIFICATION MOBILE SUIT MODE

● HEIGHT
39.98m(EXCEPT ANTENNA)
40.74m

● DRY WEIGHT/187.8t

● GROSS WEIGHT/283.9t

MOBILE FORTRESS MODE

● HEIGHT/33.53m

● WIDTH/31.78m

ARMAMENT

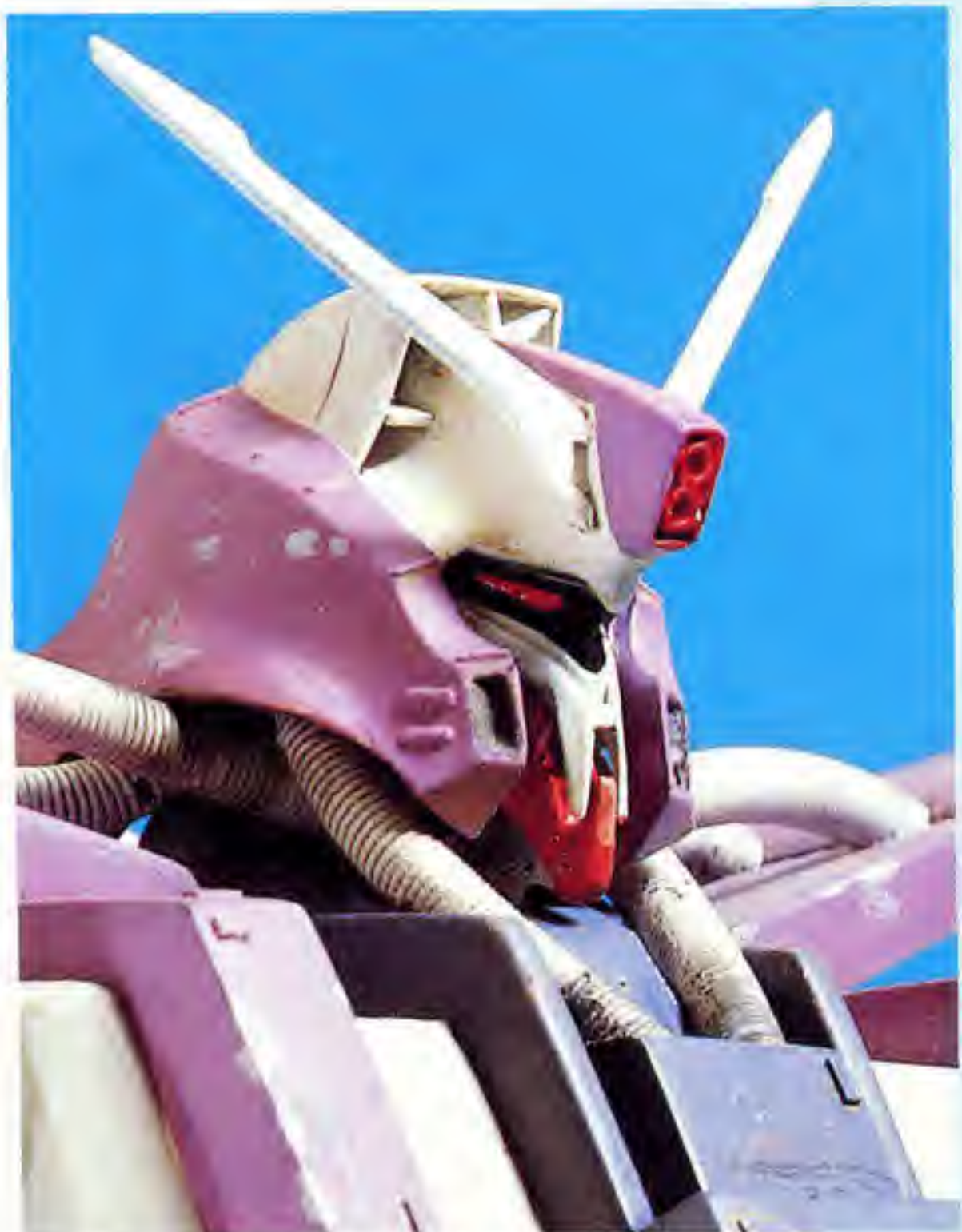
● MEGA BEAM CANNON×20

● MEGA WIDE BEAM CANNON×3

● PSYCHOMU BEAM SWORD

● REFLECTER BIT





サイコガンダム Mk.II は、日本のムラサメ研究所で開発された、サイコガンダムの3号機である。そのため一部の技術者の間では、Mk.IIIとも呼ばれる。この機体は宇宙戦用に換装されており、モビルフォートレスへの変形機能の他、両腕を分離してケーブルコントロールによるビーム攻撃、さらにはレフレクタービットと呼ばれる攻撃衛星によるオールレンジ攻撃が可能である。またサイコガンダム同様、3連装拡散ビーム砲、計20基のメガビーム砲を持つ。コンバットプログラミングは、パイロットの強化人間ロザミア・バダムに合わせてある。



モデルは、全くのフルスクラッチビルドによる1/144サイコガンダム Mk.II。各パーツは、そのほとんどがプラ板の貼り合わせによる。関節には、一部1/60ゼータガンダムを使用し補強してある。

カラーリングは、黄色のかかったライトブルーに、パープルの塗り分け。汚し及びダメージ塗装はエアブラシによってスモークを吹きつけ、シルバークレーでハゲ塗装を行なった後、エナメルのオレンジブラウンでウォッシングしてある。



KARABA V.MS.A.WR.S.

Zplus

General purpose Utility
Non Discontinuity Augmentation
Maneuvering WEAPON SYSTEM
MSZ-006

Zプラス
G.U.N.D.A.M.システム
1/20フルスクラッチビルド
デザイン・製作/あさのまさひこ
胸部マスターモデル製作/
佐藤直樹(Guardian)
ディテール・コーディネイト&
設定協力/かときすなを



この「Zプラス」は、量産型Zガンダムという設定の基に製作した。機体は見ての通り、ロービジビリティ塗装を施した。と、言う事は、当然大気圏内をメインとした活動をする機体＝カラバのMSである。パイロットは、当然ながらアムロ・レイ大尉（という事にしておこう、カッコいいから）。Zプラスには、「ガンダム」というネーミングはされていない。が、1年戦争での戦果からのカリスマ性を持続させるべく、略語の形（GUNDAMシステム）でその名を留めている。（全領域汎用連続強化型機動兵器機構の略であり、ホワイトカラー特有のこじつけ的なネーミングの一端。故に、RX-78,178,カミーユの試作MSZ-006の「ガンダム」とは、基本的には別ネーミングと考えてよい。）

と、そんな設定はどうでもいいとして、製作方法を少々。何と、私はロボット物のフルスクラッチは生まれて初めてだったんですね！ んで、いきなり表紙。思わず、どひゃーっ！コレもんでまいってしまいました。

基本はバルサ材の貼り合わせ、そのRに合わせて1mmプラ板をヒートプレスして貼っていきました。とりあえず図面を引いた様な気もするけど、造り

ながらどんどんデザインが変わっちゃって、結局どこがZだかわからない位変わってしまいました。小林誠氏が以前某誌で製作されたZに、かなり影響されています。今回最も気に入ったのが、スジボリ等のディテール処理です。とにかく、なるだけ航空機感覚で仕上げたつもりです。スジボリは、F-16をイメージして行ない、ロボットのものはできるだけさげました。細かな突起物も、VHFアンテナ、ポーテックスジェネレーター等実在するものに絞ります。塗装&ウェザリングも、ウェイブライダー形態時にロービジになる様に、考えに考えて塗ったつもりです。これで飛行機っぽく見えなかったら、あとはすべて私が悪い！ あ、そうそう、写真に映らないところはまるで造ってません、色さえ塗ってません。生理的にこーいう製作方法は苦手なのですが、しゃーない、時間もないし。

私の製作が遅い為、胸部マスターモデル製作を協力してくださった佐藤直樹氏、航空機製作の観点から、ディテール等協力してくださったかときすなを氏、共に大変ありがとうございました。苦しい20日間でしたが、これでZガンダムとお別れと思えば、こ、このくらい……。



側面から見たZプラス。後頭部が異様なまでに延びたそのシルエットは、今までのガンダムとは一風違った印象を受ける。

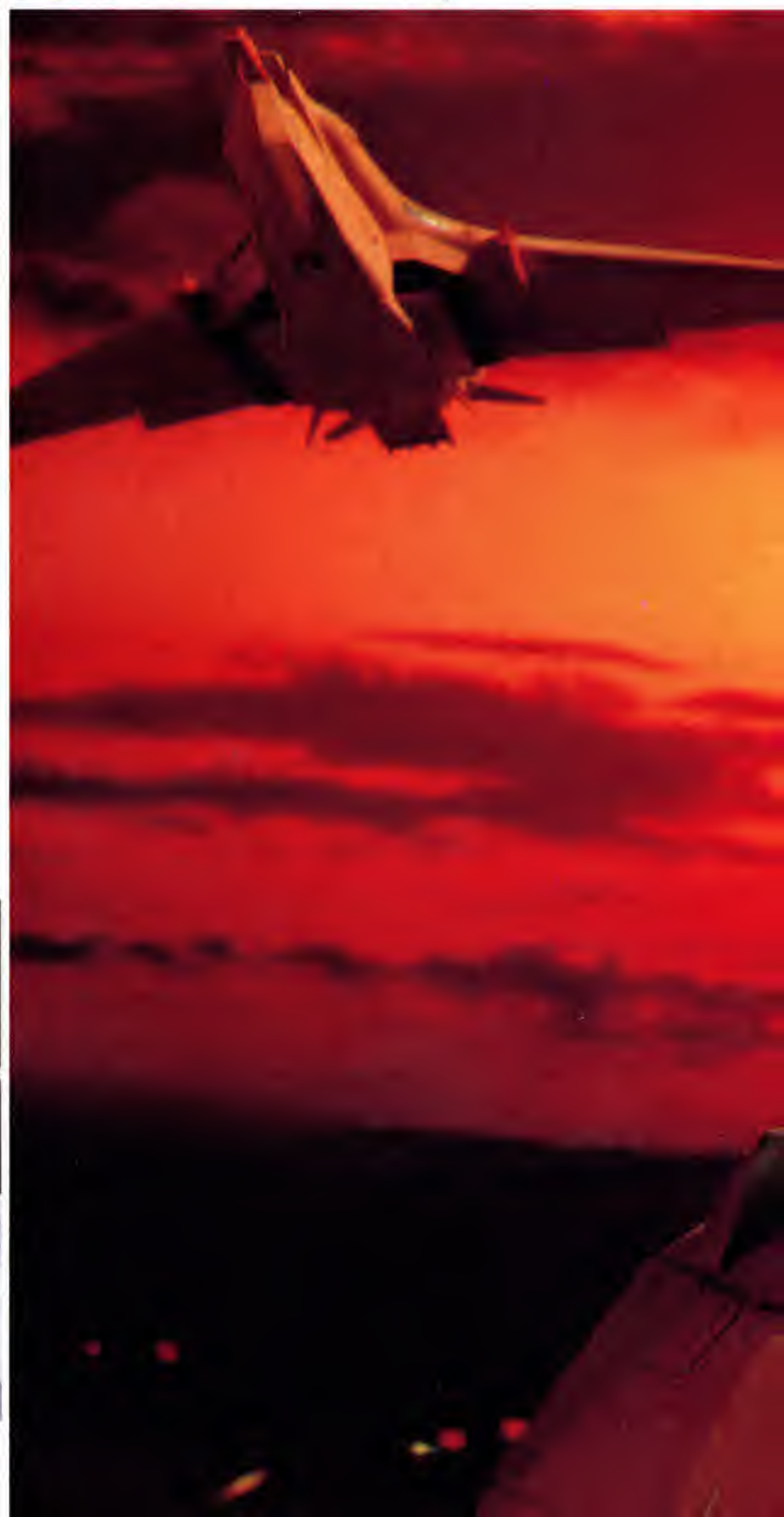


▲VHFアンテナ等、航空機感覚のディテール。ダクトから流れたスス、ウェイブライダーモードを考慮に入れ、上方に流れている。

▼翼(?)端灯もついてはいるが、はたしてモビルスーツモード時に翼端灯が必要かどうかは不明だが……



▲首に見える、V.M.S.A.W.R.S.は、バリアブル・モビルスーツ・アンド・ウェイブライダー・システムの略字ロゴ。可変ガンダムタイプのMSには、すべてこのロゴが入っている。(事にしておこう)



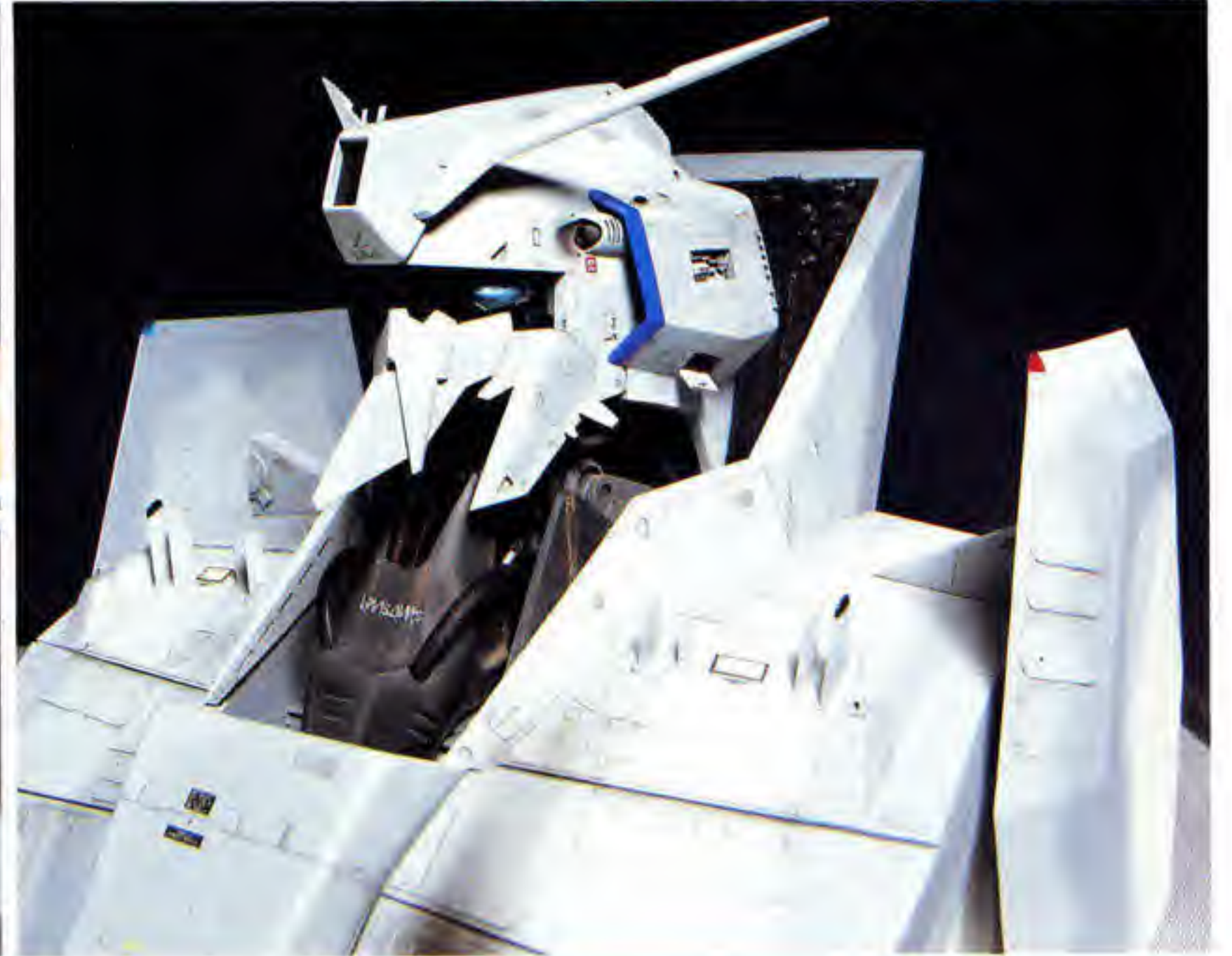
このアングルから見るのが、一番カッコイイと思うんだけど……。

▶首の後ろのメカニクは、可変時の接続システムを考慮に入れた構造になっている。片方しか造っていない様に見えるが、それは多分あなたの気のせいだと思う。



▶バルカン砲はF-16タッチで処理。カメラアイ部は、整備中の状態。

▼人類が生み出した、最大の航空機・ガルダ。Zプラスの母艦でもあり、実質上カラバの要である。



TITANS PMX-003

THE-0

1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY MAKOTO KOBAYASHI

■ SPECIFICATION

● HEIGHT/28.4m

● DRY WEIGHT/57.3t

● GROSS WEIGHT/86.3t

ARMAMENT

● BEAM RIFLE

● BEAM SWORD



シャア・アズナブルの手になる、最後のモビルスーツ。全高28.4mと、やはりバラス・アテナ級の重機動兵器である。変形機能は持たないが、モビルスーツとしては、ポテンシャルの高い機体である。武装としてビームライフル、ビームソードを装備する他、エプロンに隠し腕を2本収納している。パイロットはシロッコ本人であったが、対ゼータ戦で消失した。



このジオラマは、ジオのデザインを担当された、小林誠氏本人の手によって製作された物である。作品のジオは、サイズから換算すると1/100に相当するが、ベース上のフィギュアから計算すると1/72となる。ともあれ、独特の世界観を構成しているこ

の作品、本来楽しむべき方向のひとつを提示していると言えよう。同系のデザインでも、スケールの異なる物をコンバートしている点や、パーツの形状で既成概念を越えている部分には、特筆すべき物がある。

私はZガンダムのスクラッチをやってしまった小林誠です。ジオは私のデザインしたメカです。横にいるザクはオマケです。

昔、ガンダムの作り方という本があって、その中に「ガンダムはいろんな作り方ができるのが良いところだよ〜ん」と書いてあったのに、今のガンダムキットはなんか同じ作り方、塗り方をしないと嫌われ者になる雰囲気があって面白くありません。(プラモ屋のショウケースにもやたらグロスのロボットが増えているけど塗装見本みたいでちーとも魅力がない)

わたしなどはもう、ガンダムなんだからと、新旧、MSVと混ぜてゴチャゴチャに遊んでしまいたいですね。

なんか変なメカ設定があったりとか、あれからン年たつてるとかは、テレビアニメの人の考えた事だから、模型を作るうという人は別に気にしないでもいいと思いますよ。

ソロモン戦にZ E T Aが出ても、マラサイが出ても、誰がどれに乗ってもぜんぜんかまわないと思うんです。せーかくいくら払って買ったプラモだから、面白くすればいいじゃないの。作って楽しめれば模型って安いもんですよ、ほんと。

で、つーことを実践してディオラマをつくっています。どこをどう作ったかは、この際、他の方の製作記事に譲ります。基本的には皆、同じ材料、同じ作り方をしてるんですから。

PMX-003 ティターンズ ジオ

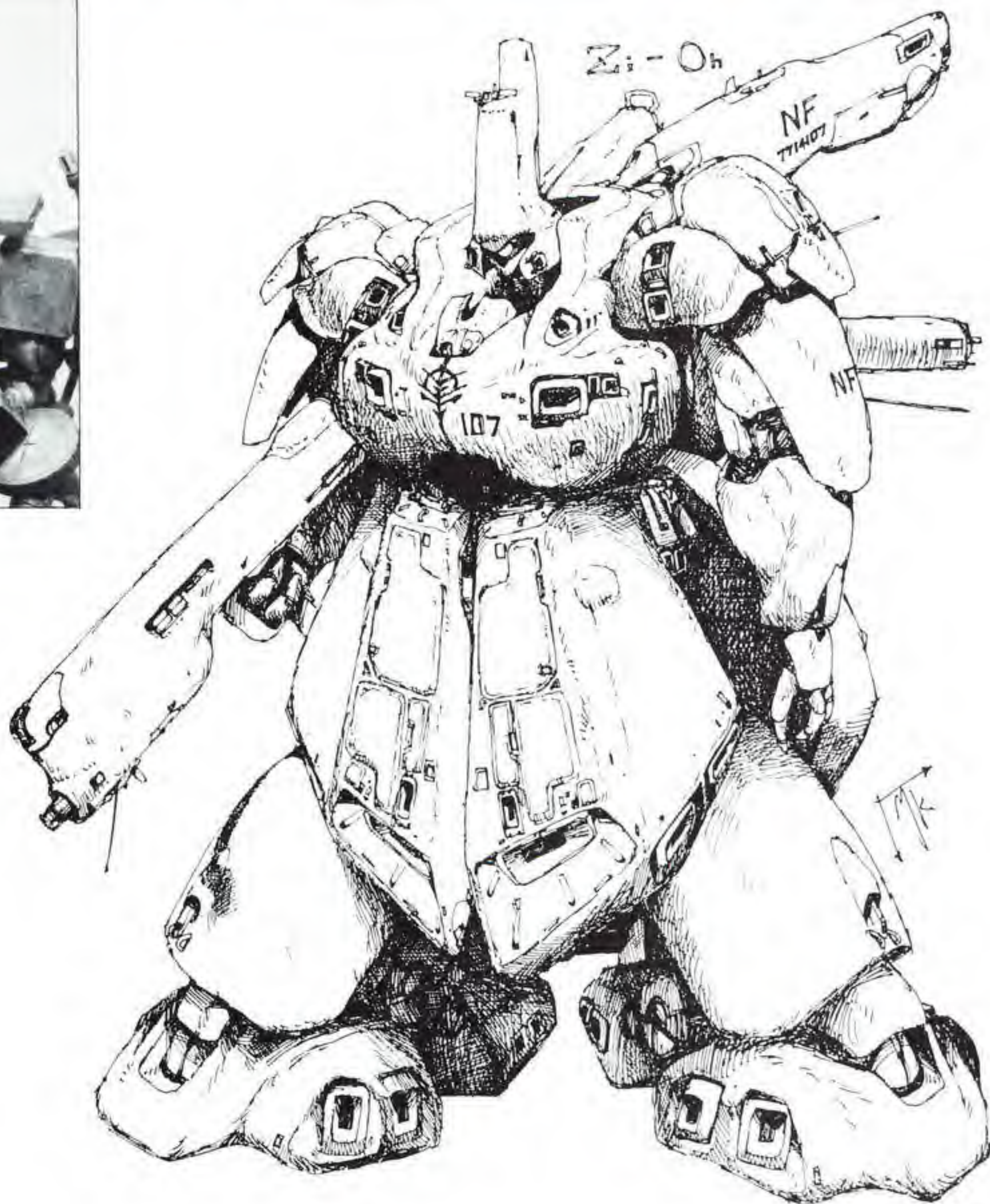
1/100 フルスクラッチ
小林 誠 イラスト・小林 誠

ジオもザクもジオンです。ここはオデッサです。ジオには名もないパイロット(ザクもしかり)が乗っているのです。決して昔のアイドルと同姓同名の人ではありません。

で、コミック風にしたのはソロモン戦です。ここにもジオがでます。(つまりジオは何体もあるの) Z E T Aはさ

かさまにするとメタスの後継機みたいでいかします。(Z E T Aも又、2〜3機はいるのです) ドムもいます。ハイザックもいます。ここははくの中にあるガンダムの世界なのです。

あーそう、製作期間は1日3時間〜(他にもいろいろ仕事があるので)で1週間+徹夜1回。



ティターンズ PMX-001 パラスアテネ

1/100 フルスクラッチ
松井 淳

みなさん、こんにちはわ私か、パラスアテネをキット先行でスクラッチをしていたはずが、完成した時にはキットの作例が撮影済みだったというノロマのマツイです。あーあ。

そう云った訳で今頃なんです。まあこういうのは読み物ですからいまさらスクラッチの記事でもしよーがないなんて言わないでね。さて、このパラスアテネ、姿形どころか、名前さえも

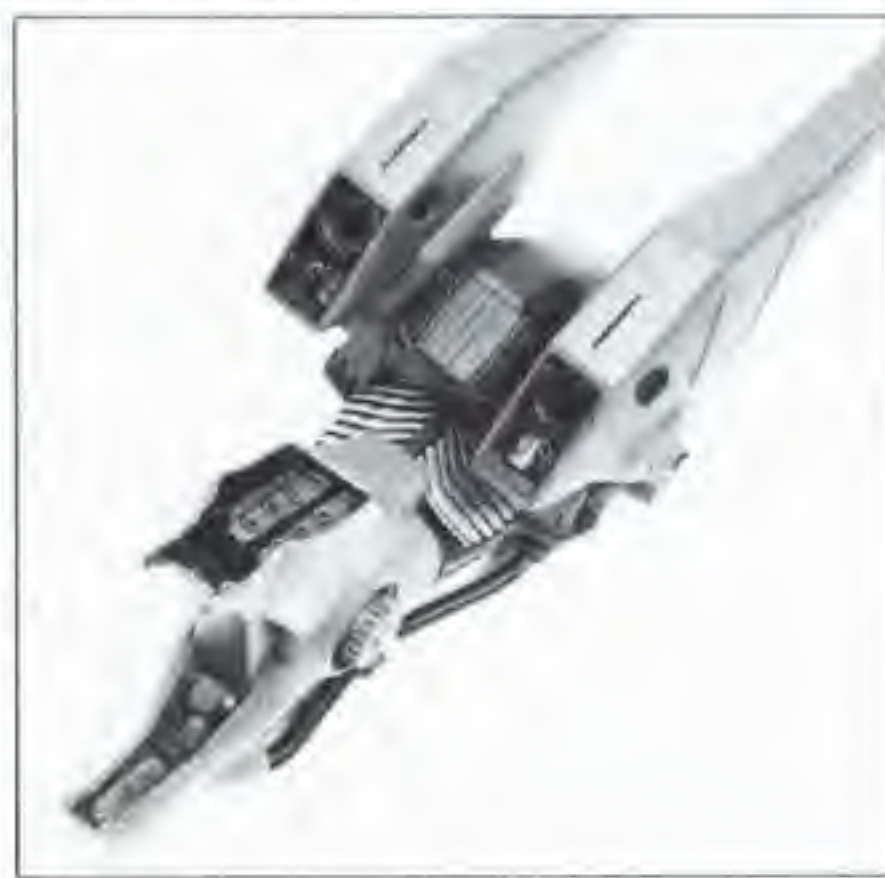
聞いた事もなかったのに安易に電話で引き受けて、いざ設定をみてみてもどうもヒンときません。ちょうどハンブラビのデザインを見て、これはすごい！なんてかっこいいんだ、と思った直後だった事もあってか、かえってまともというかオーソドックスなデザインが災いして、イメージがつかめなかった様です。そこで、自分でスケッチを描いてみてなんとか自分なりのイメー

ジをつかもうと思ったのですが、所詮絵なんてイメージもなしにロクなものには描けません。こりゃーためだと思い、今度は、いきなり設定書をトレスコで1/100サイズに引き伸ばし、その上に直接パーツをあてがいながらホリバテのかたまりを削りまくるというつらい方法で作り始めました。しかしどーもこれが手間がすごーくものすごくかかってちっとも進まないじゃないか。こうしてぐずぐず深とみにはまっている間にも時々スケッチを描いたりしていたんですが、なんと！その中に一枚のひらめくものがあった！なにげなく描いた側面図が、それまでに積み上げた苦勞のかいもあってか(?)これでイケると思ったのですが…。だけど、もうこの時点でかなりの時間がたっていたのです。迷いましたがもうその時のノリで、

トレスコで引き伸ばしてしまいました。ここへきてようやく目標とすべき満足できる図面(モドキ)ができた訳です。あとはもうまっしぐらにつき進むだけ。正面図は作りながら書き足していく事にします。

製作

さて、図面(という程のモノではない)を基に、胴体から作り始めます。フルスクラッチの場合人によって作る順序が違っていておもしろいのですが、ぼくの場合はまず胴体、そして脚部を(図面より)大きめに、腕はそのまま、肩で全体のバランスを調節して(ここがポイント)最後に頭を適当より小さめに合わせる、というのが最近のパターン。図面があるならどこからでもその通りに作ればいいじゃないかと思うのですが、なにしろラフな絵なんで、



やはり作りつつ修正、調整が必要なわけですね。

まず側面形をフラ板から切り出し、それに各部を接着します。胸正面、胸左右、エリ、フンドシをヒートプレス。おしりのバーニア部をフラ板でかこみ脚つけ根の関節にポケットフィルムケースのギヤの部分をうめ込み、エポバテで肉をもりつけます。うなじはモスヒータのふくらはぎ。上、下半身は分れる様にしておき、図の様にスリットをはさみ込みます。

脚

ももは後を開放したデザインにしてしまったので前側だけをヒートプレス。後半内部にメカパーツをつめ込みます。

スネは友達からむりやりもらってきたデストロイドスバルタン足をくみ合せたもの。これがドンビシャ（ほく

のイメージにね）。塩入くんどももありがとう。あとはふくらはぎをヒートプレスした以外は全てフラ板の貼り合せ。裏側は流用パーツでうめつくします。（大量に使うときは複製します。）

腕

上腕は8ミリフラパイプにヒートプレスしたフラ板を被せて太くしたもの。望みの径がない時はこうします。前腕はフラ板貼り合せ。そして、指はロボットの命です。今回は意図して力足りず、今2つといったところ。意図はわかってもらえるでしょう。肩はヒートプレス。かなり小さくと意識してちょうどよかったみたい。グネグネした形はなりゆきですが、ヒンクの丸いのは一体なんなんでしょうね。

背部装備

ツインのバックパックはフラ板で作

り、エポバテでふくらませたもの。シールドは見た目で解ると思いますがフラ板貼り合せ。ここに1/48のE.C.M.ボッドをそのままつけていたらMさんにバカにされました。かっこいいのにな。どせ流用がバレるならこの方が男らしいぞ。（そーでもないか）でもそのせいか、Mさんの指令で居合わせたライターたちがフェニックスを改造してミサイルを作ってくれたのでパイロンはフル装備になってしまいました。

頭

ホリバテの削り出し。アンテナとモノアイはフラ棒を削りました。細かいディテールを彫り込もうと思っていたのに忘れてしまった。

ディテール

ディテールはあらかじめイザという時のため(?)気に入ったパーツを選ん

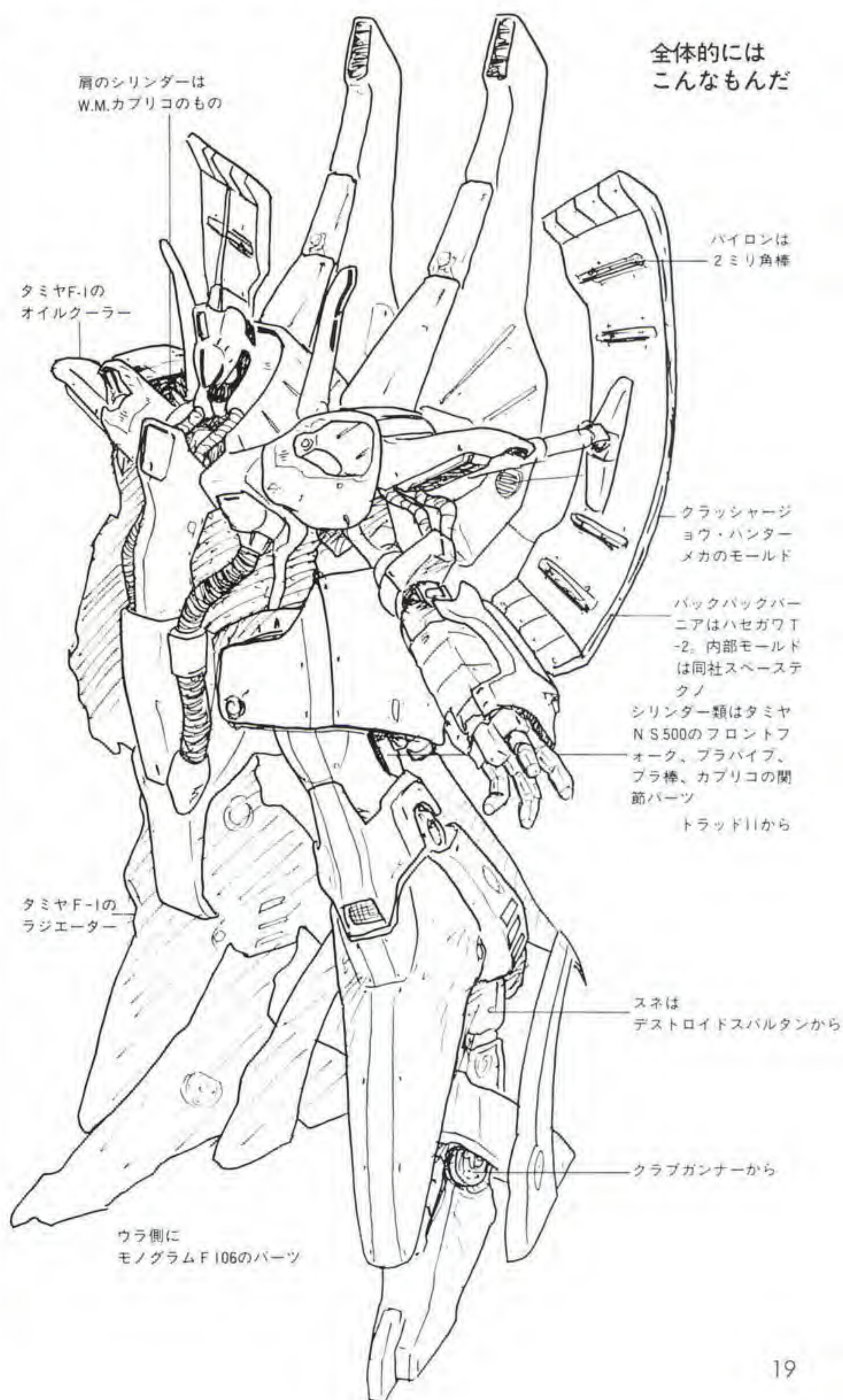
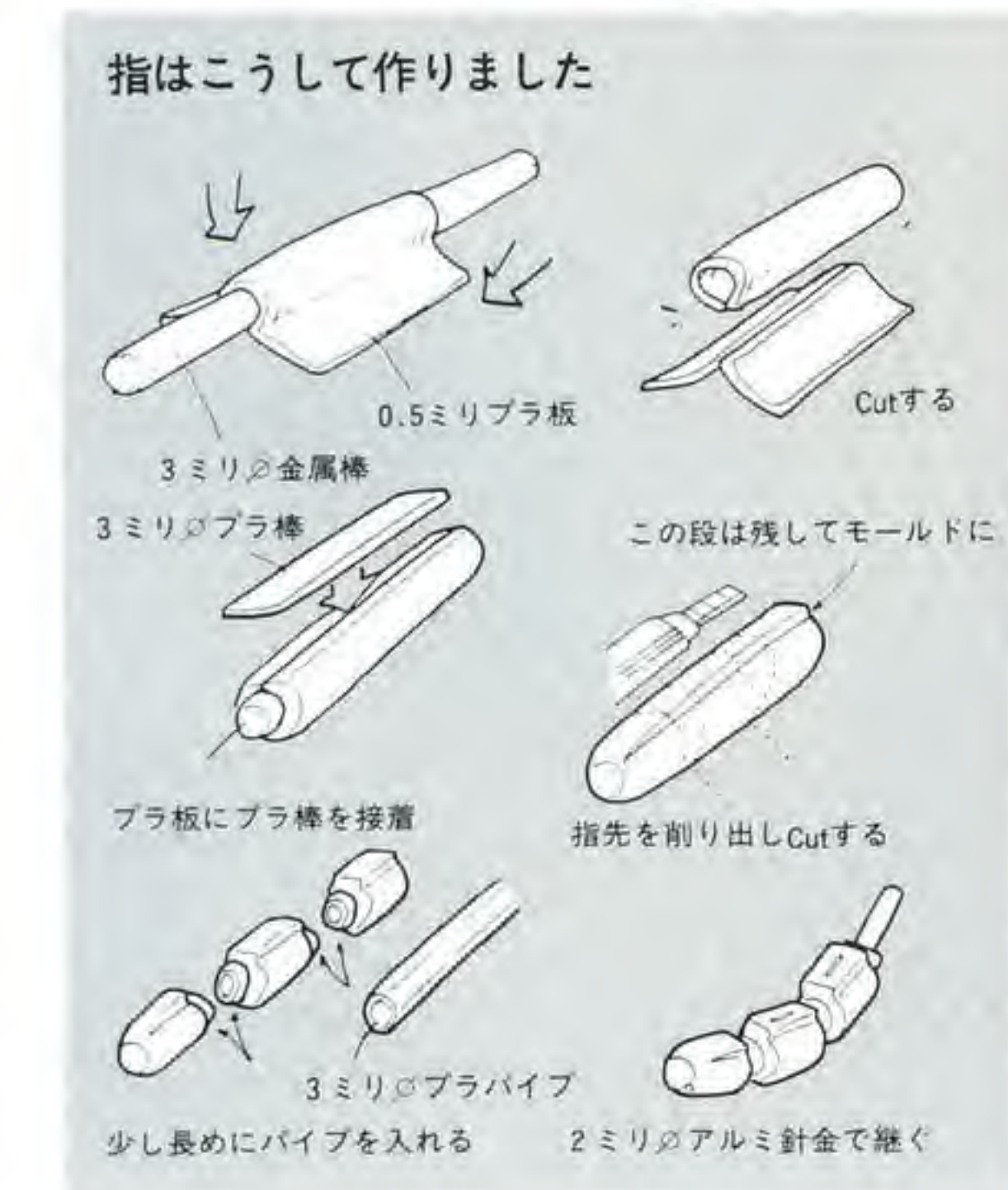
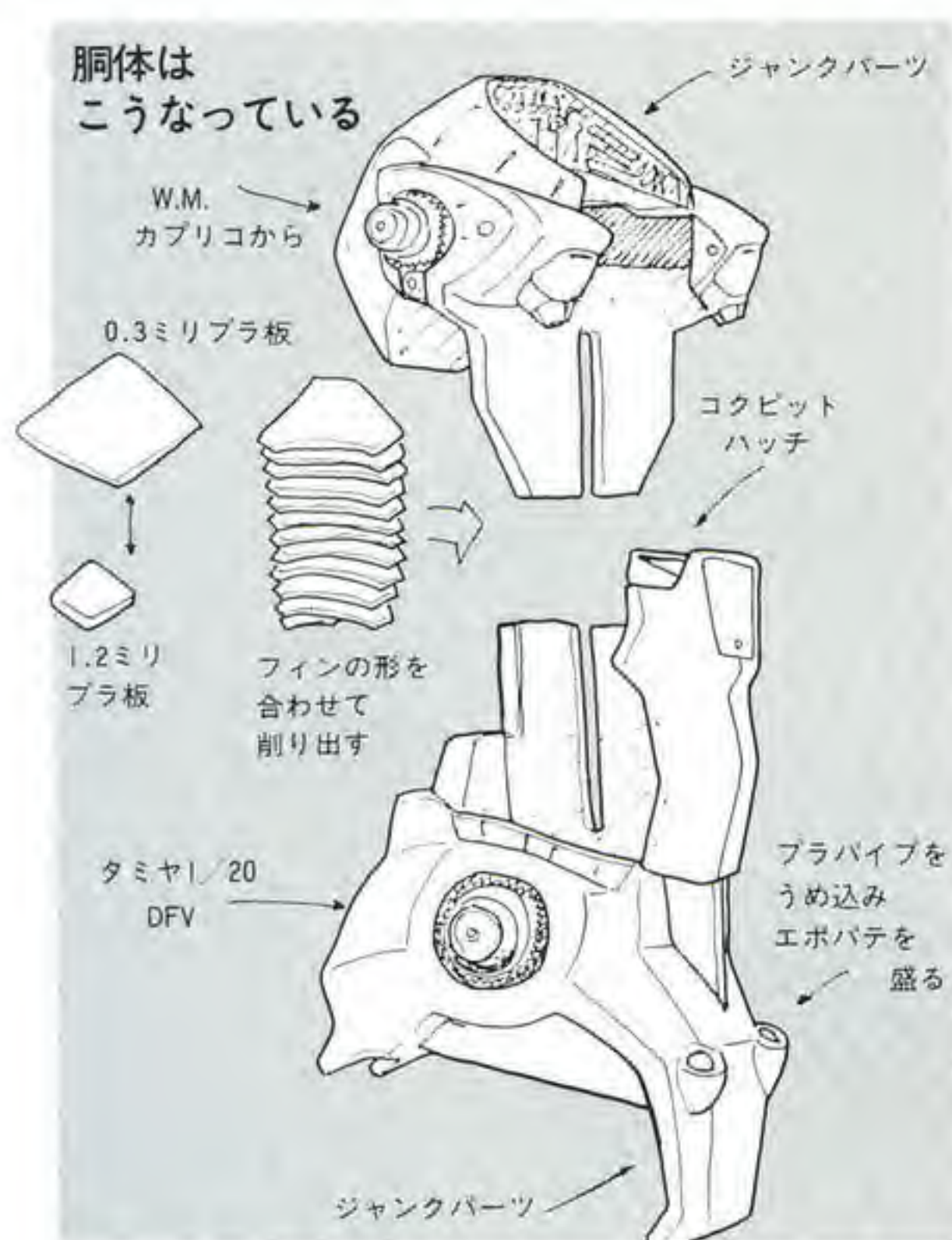
で型複製しておいたものを多数使っています。キットをつぶさなくてすむし、たくさんほしいのに1個しかないという様な事はありません。

塗装

ラッカー系カラーで調合した基本色をマイクロタッチ(手入れが簡単で便利)でふきつけ、エナメルでウォッシング、グンゼのウェザリングセットのすす色をエアブラシで被せました。イエローストライプはスターウォーズみたいにはかれてるとよかったね。

という訳でおしまい。編集のみなさん、宜さんおくれとおくれとおくれでごめんなさい。でも別冊にヒタリとはまるのかすごいな。それじゃーさいなら。

—end—



アクシズ AMX-004 キュベレイ

1/100ヒートプレス(スクラッチビルド)
小田雅弘

製作計画を立てたときまずキット化されないだろう1/100でスケッチを描きました。頭頂部で18.5mm(人物対比での算出)とし、各部の節目になる所に水平線を敷き、設定画上で寸法対比を出して、全長18.5cm(1/100)に合わせて実寸を割り出します。キャラクター物とリベットの数まで勘定するソリッドモデルを比較する気はありませんが、手づくりの場合は図面(スケッチ)で決まります。

正面図と側面図が出来たら、各部分を最小限の立体ブロックに分解して、

バルサで木型を作ります。今はやりのバキュームフォーミングでパーツを作るためです。私の場合バキュームマシンは持っていないのでヒートプレスなわけですが…。

さてキュベレイのデザインは見て解る通り、ユニットがハッキリしており、ある意味では前作のモビルスーツっぽい構成です。なおかつ“エブシィ”みたいにフレームまで考える必要も無いため、比較的克服しやすい対象と言えるでしょう。

まず左右共通で使えるパーツは一組

ずつのみ作ります。(余分な手間は極力省くのです) 肩バインダー、左右胸ブロック、腰サイドアーマー、太腿、腕、ヒザ、足首がコレに相当します。これらは正面もしくは側面型に従って2cm厚のバルサ板から切り抜きます。(スケッチをコピーして切り抜き、板に貼るわけです) 切り抜きには、電動糸のこを使用するのがベストです。腕、太腿、肩の様に両舷もしくは両側が必要な物は、2枚切り抜き、両者を両面テープで貼り合わせ、カッターやペーパーで整形してゆきます。120番でラインを出し、400でケバ立ちを押える程度で充分。これと同じ要領で脚フレアも作りますが、切り抜きを4組用意し、内側のみを両面合わせて仕上げ、一度はがしてから各々外側の板を貼り、バルジはポリバテを盛り上げて整形します。

さてパーツが揃った所で、各々平面形に合わせて1.5mmの肉厚を計算に入

れて雌榫を切り抜いてゆきます。3mm厚のベニヤあたりが手頃。あとは写真のようなフラ板固定枠に、1mmフラ板を両ビョウでとめ、ガスコンロの上で程良く熱し、雄型をガラス板に置いてフラ板をのせ、雌型で一気!に抜きます。打率は5割と踏んで置いた方が良いでしょう。余白を計算に入れるためフラ板の消費面積が増えます。今回のキュベレイでは、1.0mmフラ板を余備抜きも入れて8枚使いました。(要は失敗もあるっちゃう事ヨ♡) スリットにあたる所はリユーターでくり抜き、(修整はキサゲでエグる) 同じ木型で0.5mmフラ板を絞って、裏打ちに使います。

カカト、二の腕、頭部はポリバテのムク。フンドシ、ウエストはバルサからの削り出しにフラ板を貼りつけて整形。胸のラジエーター風ユニットはフラ板サンドイッチ、エブロンはヒートプレス。パイプは5mmフラ棒を熱で曲



▲巨大なる肩バインダーも、ヒートプレスでこの通り。



◀脚フレアの型。左上は抜きに失敗したパーツ。(表面にシワが寄ってしまった)



◀黒くて解りにくいけれど、ヒジ受け皿も凹面ヒートプレス。二の腕とは2mmアルミ線で接続。

▼左上はツメの原型。中に真鍮線を入れてキャスティングするわけね。右上はウエストブロック(バルサ原型)と型。左下はヒザ関節型、右下はファンネル“ビット”と型

▶ファンネルコンテナ。一応ファンネルビットを収納できる。上はバルサ原型



背中のファンネルコンテナは、永野センセと相談して大きくしています。設定と比べると解りますが、ツメ先、ツメ、肩、ファンネルコンテナ、頭部等、デザイン上末端にあたる部分は、大きめにデフォルメーションしているのです。コンテナは上下ともヒートプレス、ファンネル射出口は、タミヤの8mmフラハイツを植え込んで整形。脇の下、太腿外側のへこみなどは、プレスパーツの植え込み。(凹面ヒートプレス処理!?) ヒジのへこみ、手首つけ根も凹面処理。ツメはフラ棒で原型を作

さて塗装ですが、今回絶対やりたかったのが全面パール仕上げ！ 白を入念に3ピン程吹き付け、ワークのマディカルIで磨き上げ、パールカラーのレッドをたっぷり吹きつけます。ハードヒンクの部分は、バイオレットを基調にマゼンタ風にグラデーション。濃い部分はパールで仕上げ、クリアレッドで調色。スリット部分は、オーセンティックカラー（ウッ卑怯だなぁー）のクリムゾン。モノアイはプラ棒の先を丸めて縦筋を刻み、蛍光グリーンで塗装。ファンネルはコンテナには思きりジオン公国章を赤で描き込み、エルメスIIのマーキングを白で。形に成立するだけなら、基本の組み合わせで充分でしょう。ファンネルは原型を作ってキャストینگしましたが搭載には

カラページのキューベレイは、別冊用に改修した物です。写真のためにポーズをつけ直したただけなので、これと言った事もしていませんが、強いてあげるなら咽パーツの追加でしょう。何故飛行かと申しますと、以前キューベレイを製作したわけで、その直後に永野氏のキューベレイ飛行ポーズ稿が出た！とまあそうなると、飛行もやりましょうというのは当然の成り行きです。しか

ところで本来飛行形態のキューベレイは、あの巨大なバインダー内部に腕を収納しているのです。入らない事ありませんが、今回の飛行でははずしています。もう少し研究の余地あります。



ティターンズ MRX-010 サイコガンダム Mk.II

1/144 フルスクラッチビルド
嶋 義信

不思議なものです、迷彩ザクや、06Rを見て以来1年余、小学生だった少年ももう高校生。どうしてあの頃、将来自分がガンダムの本に作品を載せることなろうと想像できたのでしょうか。確かあの頃はバテなんてロクに知らず、プラモデルを削るなんて考えもしなかったように思います。何で今、こ

んな事をやっているのかな、なんて想いをめぐらせると、少しずつ昔の思い出が浮かんで来ます。僕が初めて模型に触れたのは幼稚園に入ったかどうかの3才頃。親父に作ってもらったマシンガンZの印象は薄ぼんやりと残っています。同じマンションの鉄道好きの男の子が住んでいて、僕はその子（同

じ年ですよ）と親友になったのでした。そして、よく一緒に紙でガンダムを作ったりしていたものでした。その男の子は幼稚園も半分過ぎた頃に引越してしまいました。彼は“牧人”と言います。あなたの友達や知り合いに牧人と言う人がいたら御連絡ください。

と言うわけで、僕の昔話をしてしまいました。とりとめの話で、どうもすみません。では少しずつ本題に入っていくことにします。

作例のサイコガンダムですが、Mk.IIかMk.IIIかと、いろいろ言われましたが、日本サンライズの企画室の方(?)の話ではMk.IIだそうで、決着。

こいつは身長40m、メガ砲35基、有線ビームソード、レフレクタービームを装備する地球圏最強の機動兵器!!。

スケールは1/144なので、40m割ることの144で27.77……というわけです。大きいですね。今回の別冊では、ハラスアテナ1/100、1/72でゼーダ、スーパーガンダム、果てはアーガマと、超大型がそろっているの、サイコがでっかい、でっかい、でっかいと騒いで回っても、みっともないのでやめます。別に1/220でも良いとゆーことだったんですが、小さいと顔が作れん。作ってもいーかげんになってしまいそうだったので、いっきに顔から作ったら1/144になっていた訳です。

世の中には小さいのを細かく作り込む人がいらっしゃいますが、僕は小さな物を作った事が無いのでした。

ただでさえ模型と言うのは小さいものなので、少しでも大きく作りましょう。あれ、何言ってんだろ。

とにかく顔から作りはじめたのでした。これが面倒でした。複雑な空間構成してるんです。別に見た目で形がわからんとゆーことは無いのですが（顔

に関しては設定もいっぱいあって助かるのでした）どこをどう分割するかで考え込んでしまいました。図を書いときましたので参考にしてください。

次は顔に合わせて胸を作るわけですが、ここはプラ板の貼り合わせて作っています。僕はやっていませんが、中にはバルサブロックを入れた方が丈夫で何かと良い事があります。

次に順番としては、腰→足→手と言う具合に外に向かって作ってゆきます。これは図面を書かない時のやり方である訳ですが、はっきり言ってお勧めできません。理由は後で書きます。

えーと、続きの腹ですが、ここはガンダム腹となっているのですが、平行なんですよ、まいったな。この方が格好良いと思い込んでハの字にし、外側に行くに従って、細くなるようになってます。

次、腰です。ここはかなり重量がかかるので丈夫に作っておきます。まわりのアーマーは可動にしています。すべてプラ板、プラ棒でできてます。それから関節部ですが、1/60ゼータガンダムの上腕がそっくり入ってたりします。大きさもピッタリだし、ホリキヤップは入ってるし、何たって丈夫なんです。この後もちよくちよく1/60ゼータが出てきます。今回はとーっても重宝したのでした。

脚部は、今回最大の難関でした。図面を引かずに自由に作るのが好きなので、（ただ横着と言う話もある）バランス見ながらボンボン作って行くと、とりあえず足首まで出来たと言った所で指令部で小田大佐の修正を受けてしまい「あれ〜、おかしいかな、ここオ。」とか思いつつ、言われた通りに直したのでした。その後足首を作ってバランスを見るとピッタリなのでした。冷汗

頭部のパーツ図であります!



かきました。思わず、なにかおかしかったんだろ？と冷静に考えてみると理由が解りました。自分の意識の中の、カッコ良くしてやりたい、カッコ良くしてやりたいという心理がいつの間にか、設定のままでいいけない、いいない、という心理に化けていたのです。あのまま作っていたら、しょーもない物が出来ていた事でしょう。参った。

とゆーわけで心を入れ替えて腕の製作へと入っていったのです。ここはひじの関節のジョイントが取り外せるようになっていました。フラ板細工なので、当然関節がゆるくなってしまいます。が、しかし、接触面に瞬間接着剤を塗ってやれば良いのです。昔ながらのやり方かな？簡単です。

腕部は中心部をバルサブロックで削り出し、前後はヒートプレスした物を貼ってやります。スラスターもバルサを芯にしてフラ板を貼ります。肩の関節はセータのものです。

あとは背中中のバックパックと細かな所ですね。背中のブロックはバルサ芯です。そうそう、足首もこれでやっています。結構曲線が出るもんです。作業自体はとっても雑で、削り出したバルサに瞬間接着剤を塗ったくって、その上にフラ板を貼り、セッターで固めて、ハサミで余分な所をバリバリ切っていくって、ヤスるだけ。速いし簡単、かなり強引な力ワザではありますが…

さて、残りは山ほどもっているメガ砲です。これは先端を丸めたフラパイプの5mmのものを、同じく先端加工した8mmのパイプに入れて接着、そーんだけです。これも簡単。

お腹の拡散ビーム砲は、まだしてもゼータガンダムのキットから、こんどはバーニアをもって来て、中に5mmのフラパイプなのであります。

塗装、塗装なのです。

言い訳はやめる。

ひどい塗装をしました。そもそも何色にするかで迷っていたので、編集部でアンケートを取ると、佐藤氏、あさの氏ともに黒、小田氏、M氏ともに白、その他にもガンダムカラーとか、赤黒とか、赤とかピンクとか無責任な事をおっしゃる方もおりました。

ディテールを入れた時点で頭がワニってまして、とんでもない色で納品に行ったのです。(基本色は白でしたか…) 当然のこと、そのままでは使えず、リメイク。塗り直したものが、カラーページのものです。

基本色は、限りなく白に近いダックエッググリーン、パープル(赤系の)、そして何をどう混色したのかわからなくなったダークブルー(フィールドブルーと言うのでしょうか)。ウェザリングはエナメル系のレッドブラウン系でウォッシング、そして、グレイ(メタリックが入ってます)、ハイルシルバーのハゲチョコロタッチで決め、です。

今回の作例は、とても勉強になりました。結論(当然の事ばかりですが)もいくつか出ました。

一つは、スクラッチする場合、特に物が大きい時には必ず図面がいります。あやうく失敗する所でした。

次は構造的な部分なのですが、しっかりと強度を持ったモデルを作る為には、設計時に各ブロックごとのつなぎ方、関節の可動方法、重心位置等を材質強度、重量等を計算に入れて考えてやらねばならない。という事、まして変形モデルなどであれば、それこそ完全な図面を引いておかねば、とんでもない事に…ああ、反省しきり。

かくしてサイコガンダムMk.IIは完成し、私は修業の旅に出るのでした？



エウーゴ ゼータ・レイピアI

1/100 スクラッチビルド
中沢博之(製作) 小田雅弘(デザイン/解説)

1985年10月半ば、「中沢君1/100のゼータガンダム、アレ使ってガンダムのアレンジ物作ってみない、イグレイとかエフシみたいのね」と小田センサーから電話がありました。僕はその時ゼータのキットを芯にして出来るガンダムなら作ってもいいなと思い

Kをしてしまったのです。それから何日かして小田センサーが持ってきたラフスケッチを見て僕は天地が逆さになるくらい驚きました。そのガンダムはゼータガンダムとは似ても似つかぬ物でゼータのキットを一万個使っても作れそうにない物でした。その時僕は小

田センサーのことをとてもひどい人だなーと思ったけれど、後でガッチャマンのゴッドフェニックスをくれたので、すっかり好きになってしまいました。そうそう小田センサーはそのガンダムの事を「レイピア」と呼んでいました。

そんなこんなで作りました。RAPIER GUNDAM。さて小田センサーの書いたラフスケッチを見ると一応ゼータガンダム改のモビルスーツであり、そのフォルムは持っているのです。しかしゼータのキットを使って作れる物ではない事は一目でわかりました。で必然的に半分以上自作になった事は言うまでもありません。幸いヒートプレスという重宝な流行技を身に付けた為

外装パーツはトントン拍子に出来上がったのですが、それらの中に入るフレームや関節を考え出すのに時間を食われてしまって作業ははかどらず、3ヶ月余り足踏み状態が続いてしまいました。(間に本誌の作例が2回あったけどね) では製作記事へと移ります。

頭部

スタイリングは、エラがあって魚のようなフォルムで前後に長い縦長の顔になりました。横顔のスケッチしか無かったのでそれから形を割り出していたらこの様な形になった訳ですが、前から見たら魚の様になさけない顔になってしまいました。まずエボパテの



胸・腰部の外装パーツ。フロントスタビレーター(左下)以外は、総てヒートプレスによるもの。胸部ダクトは逆ヒートプレスだ。



腹部パーツにフロントアーマー、バインダーキャノンを付け、逆さにしたところ。それぞれヒジにより可動する。



脚部パーツ。5mmブラ棒を骨組に、足の甲や踵が付く。この他にシリンダーパーツ(タコザクより流用)等のおかずが入る。



フライングアーマー部。同スケールのZガンダムより2回り大きい。特にスタビレーターは大きく、17cmもある。

固まりを削り出した物、これはフェイス部の無い状態の物ですがこれに0.5mmプラ板で作ったトサカと、1mmプラ板でプレスしたスリットパーツを3個ずつ頭の両サイドに付けます。そしてエボハテをもうひとひねりしてフェイス部面にそれを押し付け、半乾きの状態でそれを取り外しフェイス部を削り出します。両耳のインテイクもコの字にくり抜いて再度0.5mmプラ板でふたをすれば見栄えが良くなります。

胴体部外装

ここは先にも書いた様にヒートプレスでポップコーンでも作るかのごとくボンボン出来ていきます。平面構成の物でもパーティングラインを消す手間

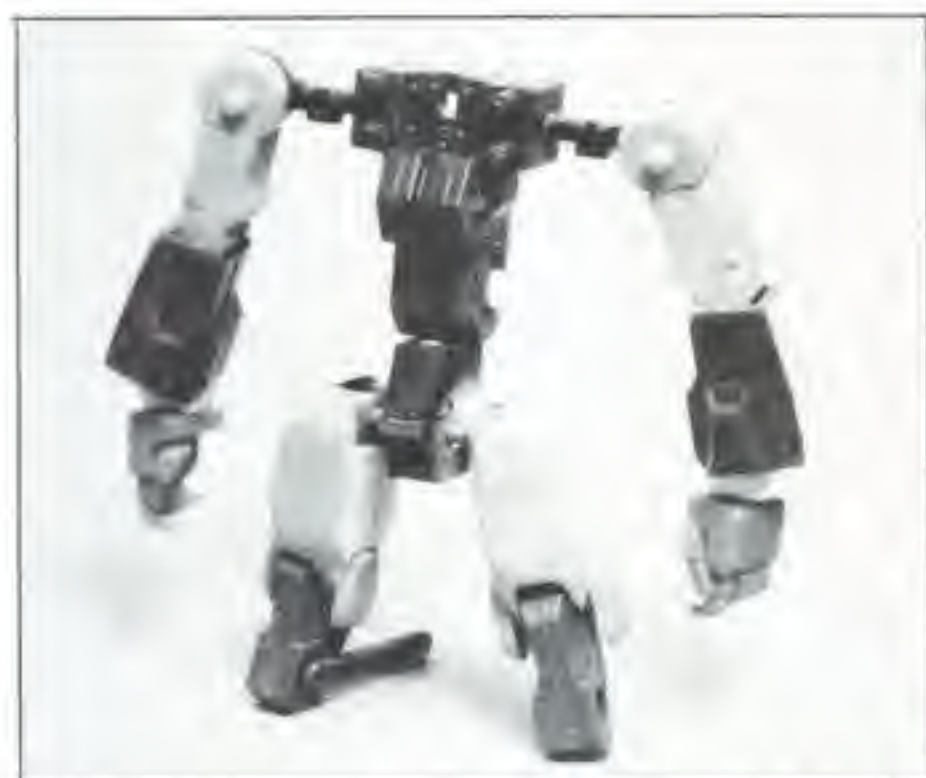
がないので時間がずいぶん稼げます。コクピットブロックとその上に被さるカバー、それを挟む両胸と2個ずつあるダクト、胴体、腰の前カバー2枚、股間のブロックがヒートプレスパーツです。股間のスタビレーターはとても長いのです。ジャンプしたりする時は、これを前に立てるのである。小田センサーエッチなのである。これは1.2mmプラ板を積層し、エッジを落としました。腰両サイドのバインダーキャノンはお兄さんがレイピアの中で一番気に入っている所なのです。だって新造人間キャシャーンのビームガンみたいでしょ。これはもう無敵ですね。嶋君からもらった1/144のディアスのバイン

ダーを使います。表側のパーツの裏を0.5mmプラ板でふたをさせ、先を切断、そこに2mmプラ棒でビーム砲を2門入れて、その逆側にはネモの肩カバーを付けます。あとは図の様に盛った削ったラインを変更。腰からプラ板のアームを延長しピンをそこへ差し入れてみます。これでビーム砲を前へ回転させられます。

胴体フレーム

百式の股間軸を90°倒し、股間を前後スウィングにします。これでつま先がハの字に開きます。よく足はハの字に開くのだがつま先が開かずというキットがあるけど、そーゆーのってちょっといただけませんね。さて胸の中に入

るパーツは1/100のガンダムマークIIの足首に入っているパーツを流用しました。これを3mmプラ棒で股間ユニットにつなぎます。そして肩の軸がくる部分に1/100のゼータのスネに入っていたポリキャップボックス(?)を付け、Gディフェンサーからチョイスしてきたフライングアーマーの受け軸を3mmプラ棒で固定します。こうして出来た胴体フレームに適当な流用パーツを貼り付けます。今回よく使用したのは鉄道模型に使うタンクパーツです。鉄道模型の専門店にいくと、この様なパーツ以外にも色々使えそうなパーツが数多くあるので是非一度足を運んでみて下さい。



これだけだと何が出来るのか、分からない。流用パーツは百式、Zガンダム、ハイザック……うーん、ミキシングビルドだ!



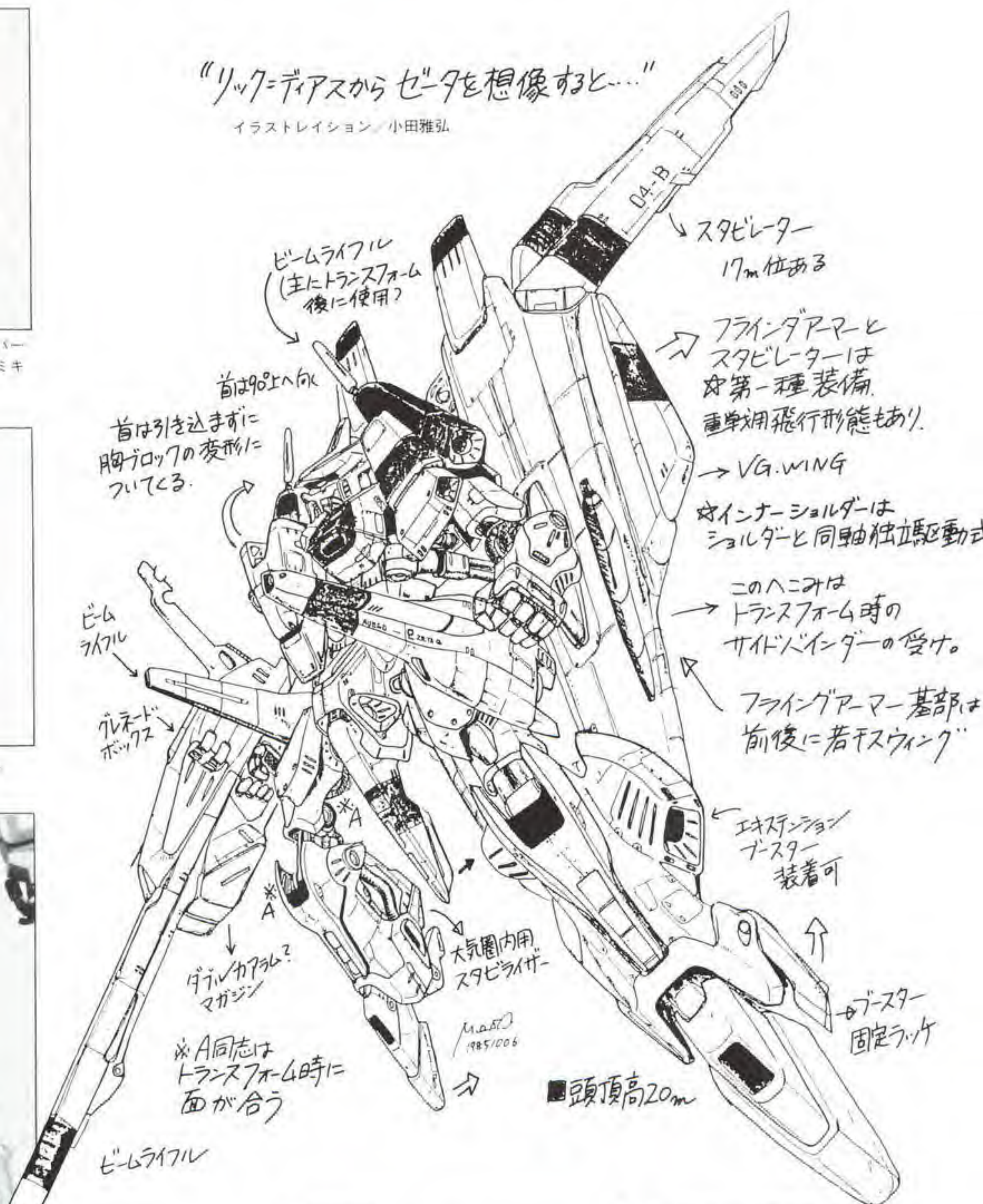
最終組立て中のレイピア。各パーツは塗装済みだ。



脚部後面はフレームむき出し……エルガイムマークIIの初期デザインを思い出してしまった……

“リック=ディアスからゼータを想像すると……”

イラストレーション/小田雅弘



Notes

- プロペラント容量は限られているので、ウェイブライダーモードで熱核エンジン飛行ができると良いでしょう。
- フンドシは頂点から後方へ45°ナロー。
- フロントスタビレーターは前後フリー可動。(全1/100メタス思い出そうノ→MG, 1985, 11)

- 太腿のクランク変形はゼータと同じ。
- ショルダーラスターは引き込み式。(トランスフォーム時の容積減少のため。)
- 両サイドのスカートは、リックディアスと同型式(小型・ビームサーベル搭載)のバインダー(クランクマウントで腰ブロックに接続。)
- シールドはゼータの拡大バージョン。

脚部

唯一自分でデザインを起こした所です。まず5mm角棒を曲げてフレームとし、各部に角棒で外装の受けを取り付けます。ふくらはぎのメインエンジン（にしておこう）は、1mmプラ板の貼り合わせで、ノズルには1/144のネモのスネ部スラスタを幅詰めて入れました。むき出しのエンジンのつもりでハンド線にてハイピングしたがお茶を濁す程度のもので本当はもっとこうゴチャゴチャした感じにしたかったですね。腿はヒートプレスによる前後貼り合わせで、股間の受け軸に1/100の百式の足首に入っていたパーツを上下スウィングする様に埋め込みます。これで足が前からみてハの字に開くようになります。関節には1/100のゼータの物を逆さにして裏側はくり抜いてウォー

カーマシンのシリンダーパーツを入れました。図の様にゼータのキットに入っていた軸付きフレームに膝、足を接着します。足首は1.2mmプラ板の貼り合わせ、かかとには1.2mmのプラ板を積層して作った原型の複製品でそれぞれ1/100のゼータの足首に入っていたポリキャップのジンバルパーツを加工して足のプラ棒フレームに固定しました。カカトパーツはシンチュウ線で固定した為たまたま回転する事になりました。これによってフライングアーマーの重みで倒れそうなポーズの時、カカトのポジションを外側にとることによって倒れを防ぐことができるのです。まさに怪我の巧妙ですね。

フライングアーマー

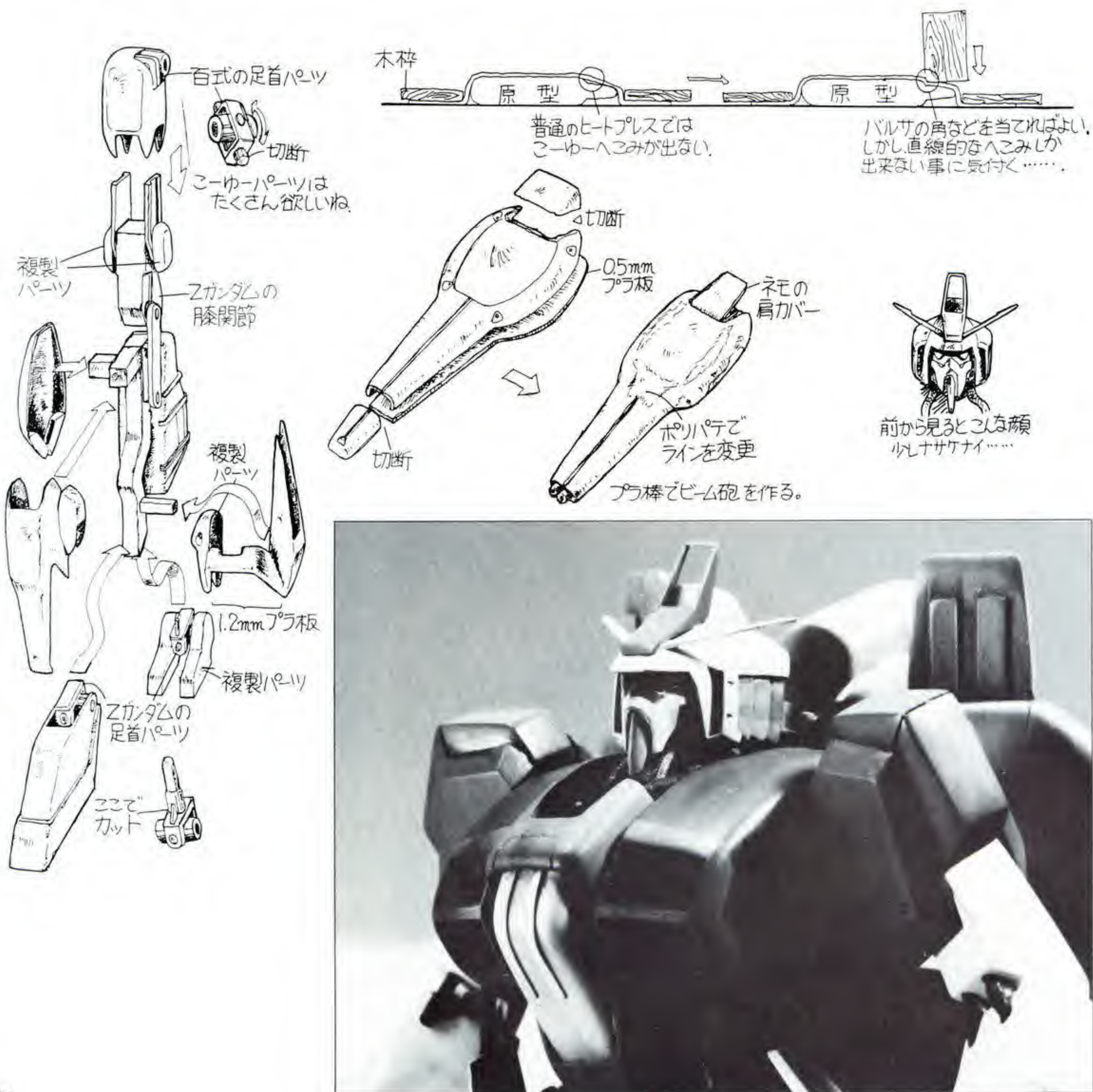
ゼータの物と比べると数段、大きなものとなっています。しかしこの大き

さに見慣れてくると、ゼータのものが貧弱に見えてくるのが不思議です。ヒートプレートパーツの前後貼り合わせで作るのですが可変翼のスリット部で一段くびれています。こーゆー部分はヒートプレスでは手も足も出ません。そこで考え出したのが“時間差ヒートプレス”です。プレスした直後にバalsa材の角を押し付けるといったただそれだけの事です。でもそれを見て鈴木マークIIIとはしゃぎ回る位、嬉しくなるのでした。インテイクからつらなるバルジも別にヒートプレスしてすり合わせました。裏側に胴体フレームとつながり受け軸として、Gディフェンサーのポリキャップブロックを取り付け、目かくし用のバルジをつけます。スタビライザーもヒートプレスパーツです。ウェイブライダーモードのモノアイは

中にウォーカーマシンのパーツでデコレートし、塩ビプレスでカバーします。胴体との固定パーツは1/100のゼータのものを逆さにしたエッジを丸めて使いました。

塗装

全体を寒色系でまとめてみました。肩、つま先のブルーはインディブルー。両胸のブロックは、フタロシアニンプール。グレーの部分は濃い方から、グレー74、ミディアムグレー、ライトグレー、グレーFS16440です。グレーにグレーのストライプって仲々オシャレでしょ。エンジンは、焼鉄色にカッパーを混ぜた物を塗りました。ポイントカラーにダックエッググリーンを使ってみました。こうしてレイビアは完成しました。



THIS IS EPSY

私こと小田雅弘と永野護氏が、自信を持ってお送りするスーパーモビルスーツであります。そのレアの成立過程をお知りになりたい方は、MG本誌85年12月号をお読みになると良いでしょう。さてこのモビルスーツ、初期設定に含まれていながら併殺された機体なのであります。ガンダムというエレメントにおいて、ガンダムMKIIからゼータガンダムという可変モビルスーツに移向する上で、間を埋めるクッションの役割りを負うはずでしたが、この役どころは百式が演じる事となったのです。エプシイという名は、ガンダリウムガンマからさらに精練されたガンダリウムエプシロンで造られた事を意味し、富野監督の草案だとガンダムMKII（デルタガンダム）との競作機であったとの事。またさらに複雑な事に小説版第一巻の表紙に描かれたモビルスーツもエプシイガンダムと呼ばれているのです。ではティターンズのガン

ダムなのか？はたまたエウーゴのガンダムなのか？この謎は露出しないまま時を数え、この造型が成されるまでペールに隠されていたのです。私自身小説の表紙のエプシイは、あくまで永野世界におけるのMKIIの事を示すと思いついていたのですから。ここで紹介するのは想像造型の領域を出る物ではありません。結局立体化するにあたり、永野氏のラフから除々にはじめてゆきましたが、最終的な設定は次のようになりました。

エウーゴにおける2番目に開発されたモビルスーツ。ガンダリウムエプシロン合金の使用により背部の核融合バルス推進システムの搭載を可能とし、モビルスーツ単独での中距離航行、グライバインダー推力を一方へ集中させる事による高加速性、さらには核バルスを受けるセイル「ブラッサム」の発する強烈な磁場は、敵のビーム攻撃に対

エウーゴ エプシイガンダム

1/100 ミキシングビルト

デザイン 永野護 小田雅弘 製作 小田雅弘

して偏向シールドの役目を果たす。但し製作するのに莫大な費用がかかるため、準生産の機会を失っている。設計を流用し、ブラッサムを廃除したガンダリウムガンマ製のものを百式として区別する。

とまあこちら側でグライバインダーの軸移動や核バルマ推進などの味付けをしているうちに、一機の20m級モビルスーツで戦艦以上の攻撃能力を備えた機体になってしまったというわけなのであります。

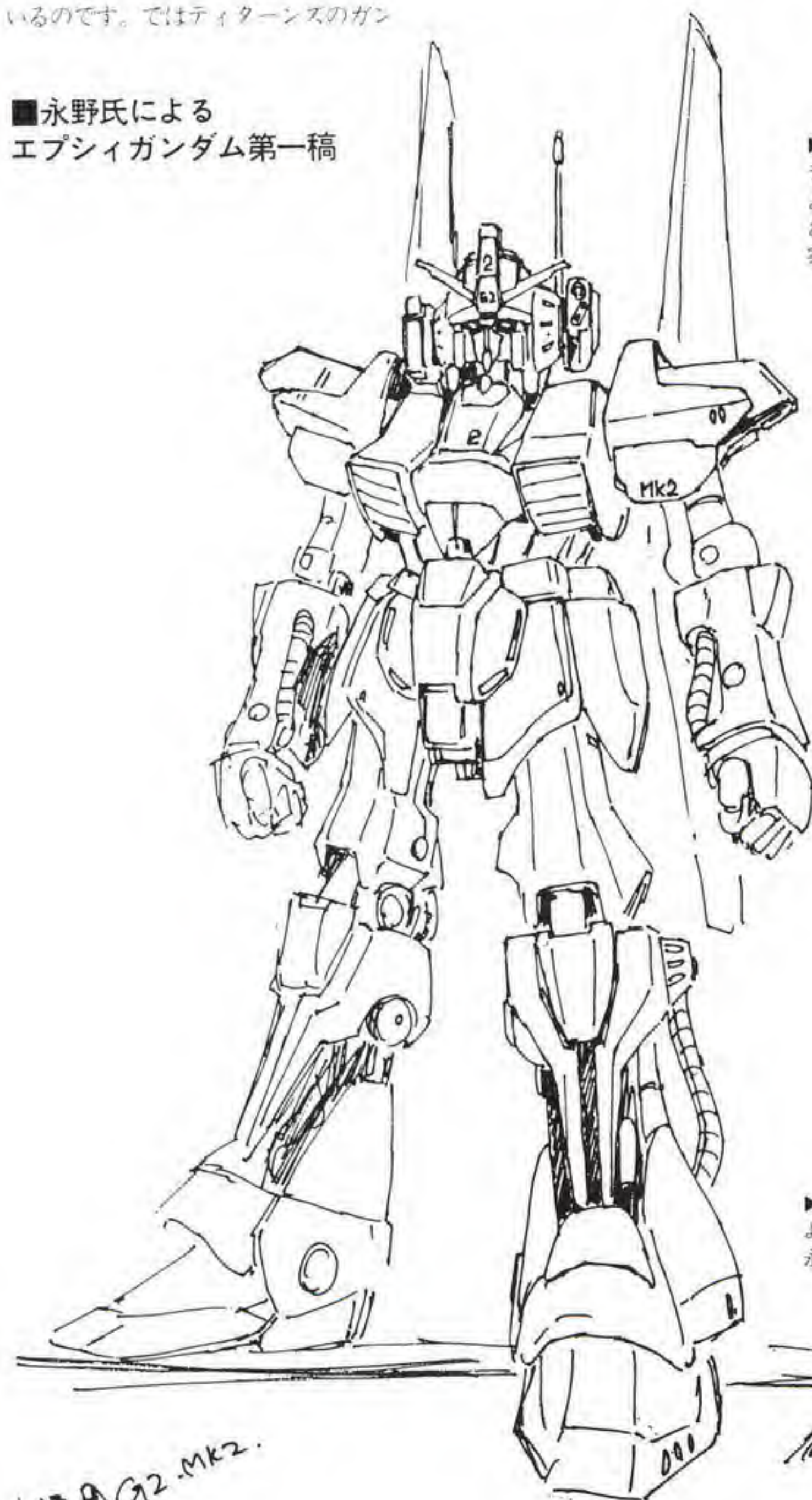
ミキシングビルド

今回のガンダムは、設定に基づきつつフリーランスに造型してみました。

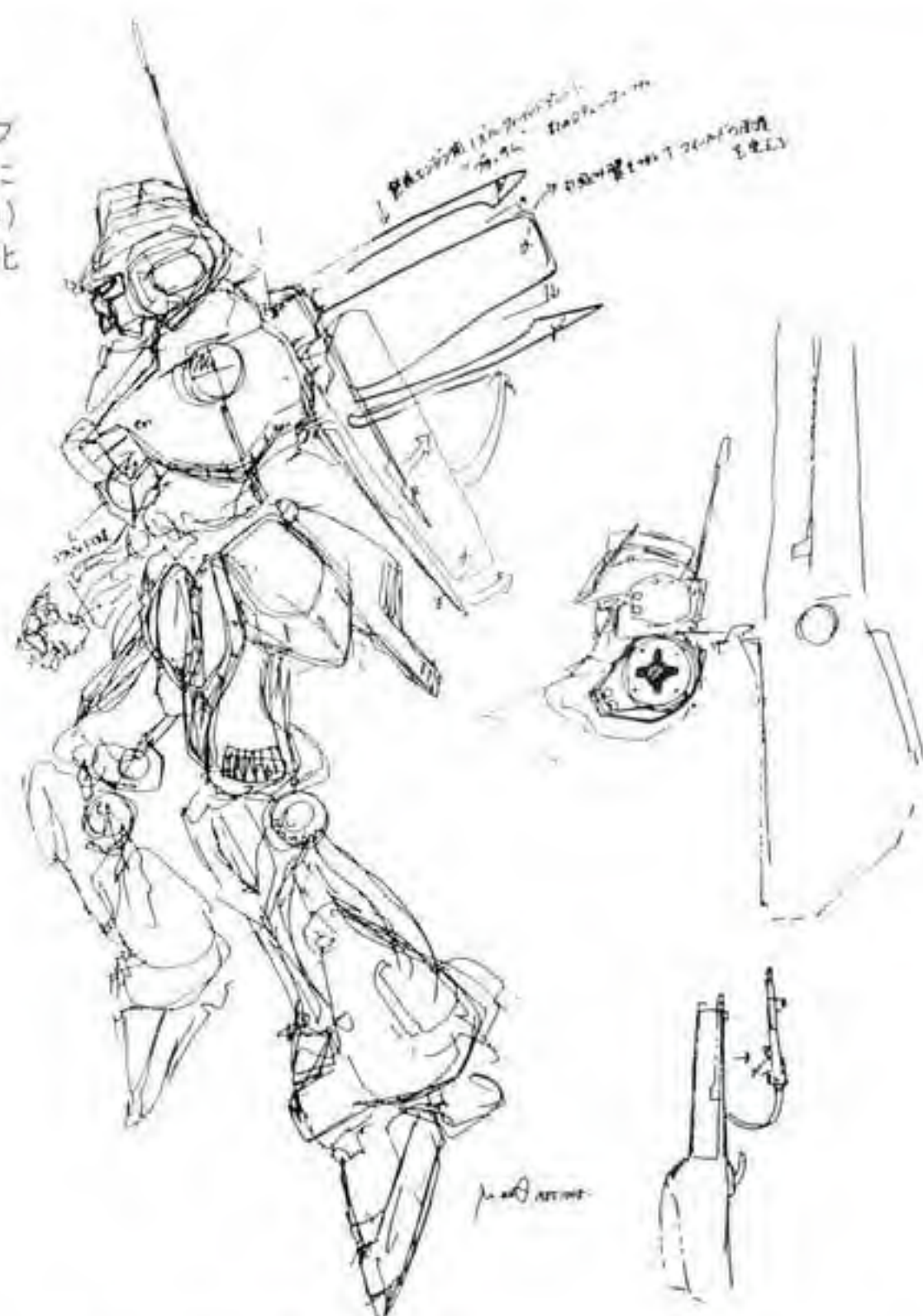
コンセプトは中沢君のリック・ディアスを引きずります。やはりパーツを流用するにしてもスケールモデル等のシャープさが必要です。そこでなるべくスケールモデルのパーツをデコレーションに多用する方針で考えてみたのです。

全体のベースにしているのは、1/100の百式。関節を含め、プロポーション、パーツのセパレーティングは、トップランクのキットと言えるでしょう。何よりもパーツがユニット式になっているので、部分的にアレンジがしやすく、よりフラモをベースに遊ぶ分にはお勧めの品。

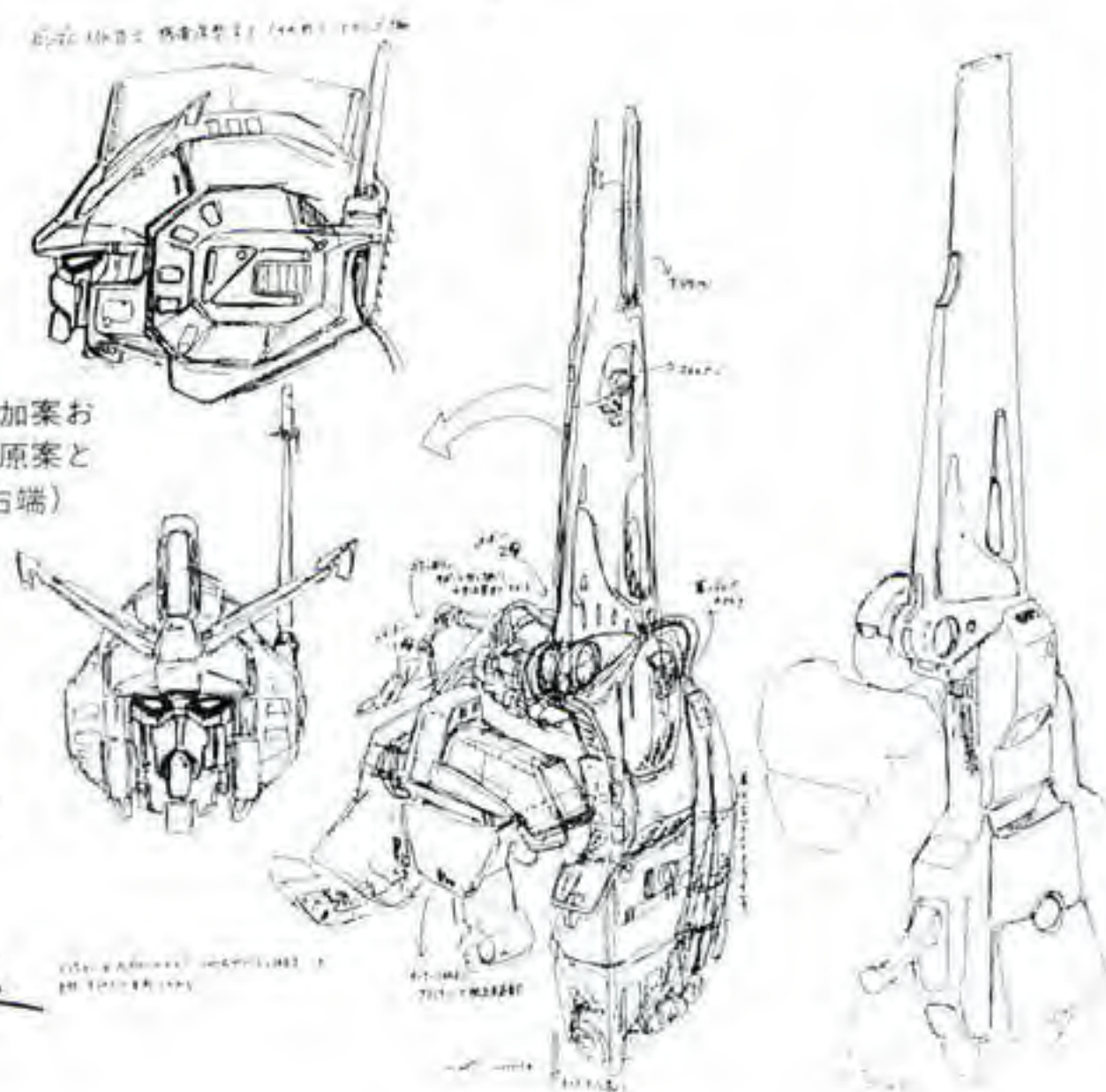
■永野氏による エプシイガンダム第一稿



▶核バルス推進用セイル（ブラッサム）原案と、永野氏による追加ディテール案（右中）およびオートライフル脱着化案（右下）



▶小田氏による頭部追加案およびグライバインダー原案と永野氏による修正案（右端）



©日本サンライズ 永野護

胸部

下半身のバランスはそのまま使えうなので、まず最初に作ったのが胸。顔は小さいけど、頭部が大きくなるため、ここは大きめに作る。まず左右の胸ユニットを各々バルサから削り出し、ヒートプレス。ここで今回試したのが頂上の面にもう一段段差を加え、なおかつスローフがなだらかに出る様、フラ板から切り出した段板を貼ったままヒートプレス。仲々面白い3次曲線を造る事ができる。(写真参照)

抜いた側面にはT社1/354号D型のギアプレート貼り、さらに肩胸側面をすらない様にフラ板から切り出した円盤を貼り付ける。抜き目をフラ板でふさぐ前に、肩関節を受けるためのポリキャップを内側にマウントしておく。今回は1/100トランファム用の球体ポリジョイントを入れてある(バンダイさん! どうして球体ジョイントをやめたんですか? 今回は要になる太腿付け根にも入れてみたけど、とても

生きてくれましたよ)。

胸のセンターユニットはフラ板からの貼り合わせ、なるべく前方へ突き出る様なフォルムに整形し、面ごとにひとまわり小さなフラ板を貼ってアクセントをつけてみた。

三つのユニットを接着したのち、ウエスト受けの穴を切り欠く。首の部分は4号D型のギア。手前のブロックはT社1/35ブラッドレイのパーツだから。背面は同社セモベンテから(だったと思う)。

頭部

ここは百式の頭を忠実にしてポリバテを盛りつけて削り出し、左右のサーキットブロックはヒートプレス。百式の顔は全てくり抜いておき、全体のバランスを見るための目安とする。面出しを終えてから、トップのサブカメラ、アンテナ基部、顔はフラ板から削り出す。殊にアンテナは原型を1本作り、シリコンでコピー、ポリウレタンを流す際、型の中に真鍮線を入れて補

強しておく。顔ははめ込み式にし、たえずバランスを見ながら工作した。(ついでながら申し上げるが、やはりガンダム型の複雑な顔は、キットでも別パーツにした方がよりシャープだし、色も塗りやすいはず、バンダイさんに一考をお願いしたい所)。各所の浅い凹モールドは、焼印による(RX-166イグレイ記事参照)。右側のペンシルロックボッドと左のバルカン“ヘッドキーパー”ボッドは、フラ板細工。ディテールには1/100ディアスの関節と1/35ブラッドレイの表面モールドを使用している。尚、バルカンは視りはずし可能。

腕

腕と肩はほとんど百式。但し、肩は横へ延長し、前後に垂れをつけてみた。この腕は8mm程延長、腕は百式の物の表面にポリバテを盛って、スロープを継いでいる。(スロープ削りには、キサゲが便利。カッターや彫刻刀よりはるかに丈夫)

腰

今回もプレートは全部可動にした。中心ユニットは百式のまま。前垂れと側面の垂れはフラ板から製作。(図参照)

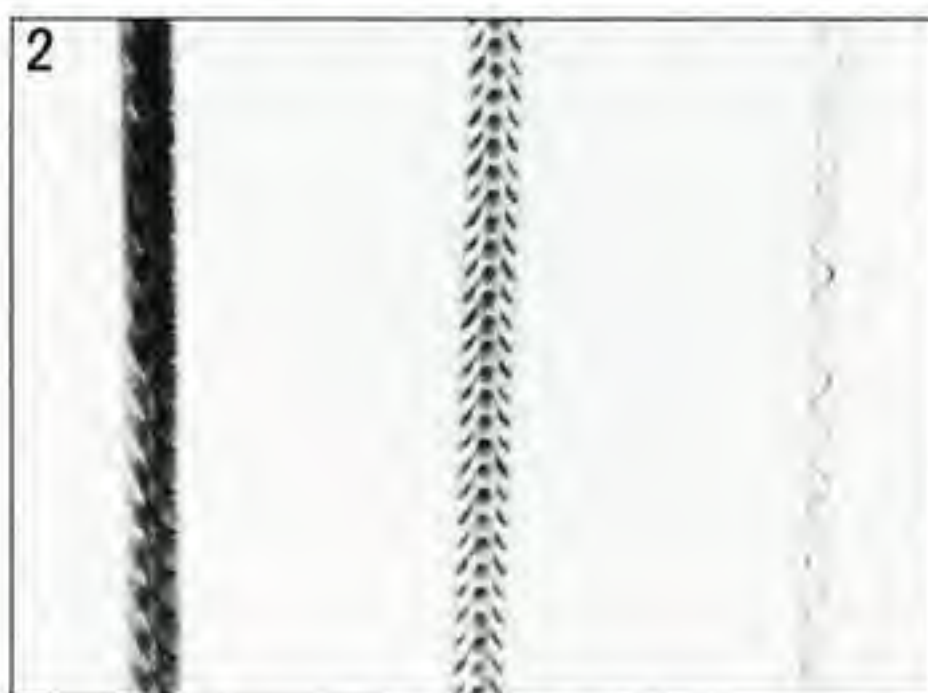
太腿

これも百式から。但し軸受けは1/100トランファム用の球体ポリキャップに変更。内側と外側の出っ張りには1/100ディアスの太腿からコンバート。尚、左右の合わせ目に対して下方へA型に開きつつスペーサーを入れて整形した。

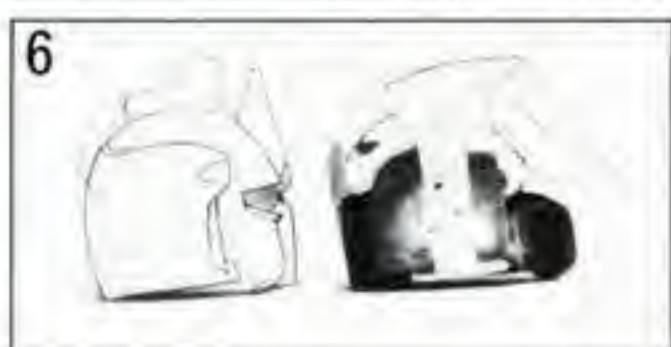
脛

内側のフレームは百式の物をそのまま使用。膝関節はユニットとの接続のため、上部にはT社8mmブラパイプを固定、内側に径合わせの真鍮パイプを入れ、脱着式とした。

外側の部分は、くるぶしの部分に1/100フルアクションエルガイムの足甲カバーを後ろ向きに使い、前側はヒートプレス、一段内側のカバーは1/100オージェのふくらはぎ上部を加工。ふ



- ②これが対永野デコレート用必殺チェーン。(西独ギデオン社製。1冊900~2400円)
③④サイドスカートは脚の動きに合わせて可動する。
⑤胸側面ブロックのバルサ原型と、プレスした物。フラ板の追加部の段差に注目。
⑥⑧百式との頭部比較。
⑩太腿付け根には1/100トランファム用ボールジョイントを流用。よく動く。
⑫S字立ちの状態に注意。



くらはぎ部はオージェのふくらはぎ下部を使い、左右のバルジには、1/100エルガイムの肩を貼り、スローブをポリハテを盛って整形した。ヒザカバーからスネにかけてはプラ板から削り出し、それをキャストコヒーした。ヒザは1/100エルガイムの足首から。

足首

これもベースは首式。幅をセンターから5mmせばめ、サイドブロックを削り落し（削る前にポリウレタンで裏打ちしておく）、ソールを2mm貼り足し、つま先を8mm程延長している。

背部

核バルス用セイルを付けるため、基部にはT社1/35セモベンテのギアフレームをマウント。セイルブラッサムは日東の1/20クラッフェンフォーゲルの金属プレートをキャストコヒー、真鍮線で軸を通して4枚を可動式とした。

グライバインダー

肩の取り付け基部のアームは日東1

20ジェリーよりギアプレートを使用。バインダーとの接続クランクシャフトユニットはタミヤ1/354号D型よりギアシャフトを2つ組み合わせて使用。バインダー本体は、ハセガワ1/72トラッカーの主翼。後方エンジンは日東のクラッシャージョウシリーズからBMWのボディをキャストコヒーして、上下に貼り合わせた物を主翼に接合、スローブはポリハテで強引に継ぎている。ノズルは1/100トランファムスリング・ニアのノズル大と小をキャストコヒーして使用。バインダー内側のサブフレームはタミヤ1/35独38型4連装砲座の台座を削った物。

以上が構成の総てで、塗装はラッカーのシーグレイを全体に吹き、シェイドにダークグレイ、ハイライトにペイルグレイを吹いて、全体にエナメルブラックグレイをウォッシング、胸はパープルグレイ、ダクトはライトブルー、バインダーの識別帯はクリームイエローにし、残りのアクセントカラーにはダークグレイを使用した。



- ⑬クラッフェンフォーゲルの金属プレートをキャストコヒーして、ブラッサムとした。
- ⑭グライバインダー仕上げ途中。
- ⑮～⑯対艦戦闘モードへのグライバインダーの移動。



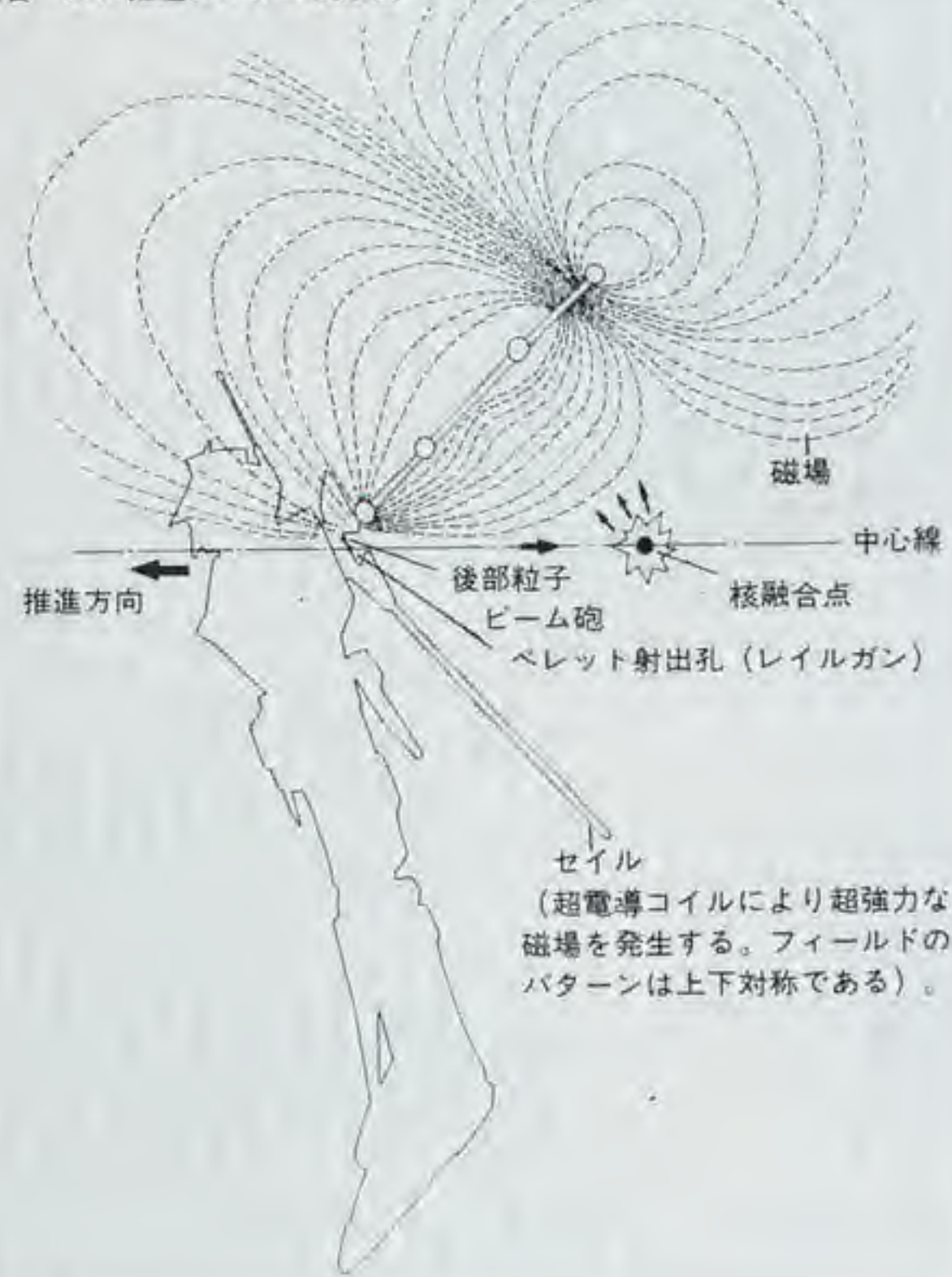
システム・ブラッサムは、本来大型宇宙船用の核融合バルス推進装置を20m級のMSに搭載可能にまで小型化したものである。図のように開いたセイル中央より5g程のマイクロ水爆(D-Hベレット)を、レールガンで高速射出し核融合点に到達した瞬間に後部ビーム砲の高出力ビームで点火する。この時に生ずる爆風(He4原子核と陽子と電子)をセイルから発生する強力な磁場で受け、その反作用で機体を推進する。この過程を秒間100回というペースで行なう事により高加速を長時間続ける事が可能である。本来この手のシステムはオワン型プレートを使用するが、今回は4枚板の簡略型としてみた。(これでもなんとかなるし、何よりスマートである。)強大な力のかかる4枚のセイル基部は、一見脆弱そうに見えるが、ガンタリウム合金中、最高の特性を持つ新素材エプシロンの多用により十分な強度となっている。他にも利点は多数あり、点火用の背部ビーム砲は、磁場により偏向がきくため後方防御に有効だし、ブラッサムの磁場は調節すれば周囲からの荷電粒子ビーム攻撃に対して偏向シールドとしても利用可能と思われる。(コイルとの配置は再考する。)

Epsylは、ブラッサム搭載のため全備重量155tの超重MSとなっているが、システム非使用時にはこれが完全に死重量になる。白兵戦の際には化学燃料を使用するが、死重量を極力減らすため、主推進器を機体各所に分散配置する方式をやめ、18の主基全てをグライバインダーに1方向集中配置している。このおかげで、全力噴射で2G加速を30秒持続出来"AMBAC"と併用すれば充分な高機動戦闘が可能である。

(かがく考証：ニイクラ和美)
参考資料：講談社ブルーバックス「銀河旅行」

石原藤夫著

核融合バルス推進システム概念図



エウーゴ MSZ-006 ゼーダガンダム

1/72 フルスクラッチビルド
千草 巽

私は特撮メカモデラーである。プラウ管で活躍する超兵器達を手許に置きたく木を削り出していったのが中学の後半、それ以来マイティジャックを中心に、数々にのぼる超兵器達を立体化していった。

普通ならここで絶版プラモコレクターになるだろうが、プレミアム品は何のといっても高い。当時50円位だったものが何千、何万という値がついてしまうのでは希少価値という理屈は判っていてもどうしても不愉快だ。おまけに通常の場合、似てない。欲しいアイテムが必ずしも商品化されているとは限らない。

その頃、よくスタジオ等に出入りし

実際にミニチュア等を見る機会に恵まれていた友人が、「あれは、バルサにラッカーを何度も塗って紙ヤスリで磨いて作っているんだ」とおしえてくれた。

なんだ、バルサもラッカーも紙ヤスリもみんな手に入るではないか。ならば同じ作り方をすれば同じ物が出来て当然だ。と考え最初に作ったのがタックアローだった。

何も無い所から木を削って作るのがすなわち模型作りだったからフルスクラッチなどという言葉は無かった。

キットの改造などハナから眼中に無かったのだ。

特撮のミニチュアがそうであるように市販品の改造の模型など二流であった。

まずは資料集めから始まる。その頃マイティジャックの資料などある訳が無い。放映当時の雑誌のグラビア位ではとうてい足りない。その手の友人からスチールを借りて図面を引く。それでも判らない部分は川谷プロダクションからプリントフィルムを借り出して来て調べる。その為にフィルム起し用の撮影機材、16ミリプロジェクター等を買って揃えたりもした。しかし、決めた手となるのは現物である事は間違い無い。遂には川谷の倉庫でボロボロのミニチュアの6面写真を撮影するに至った。ここら辺は零戦のスピンナーの形がどうかという世界と変わる所は無無い。

撮影用のミニチュアは何種類かある場合が多く、当然皆形が違う。したがってどのミニチュアの模型を作るかも問題の一つだった。

私の模型作りのソフトウェアはこの頃に増かわれた物である。

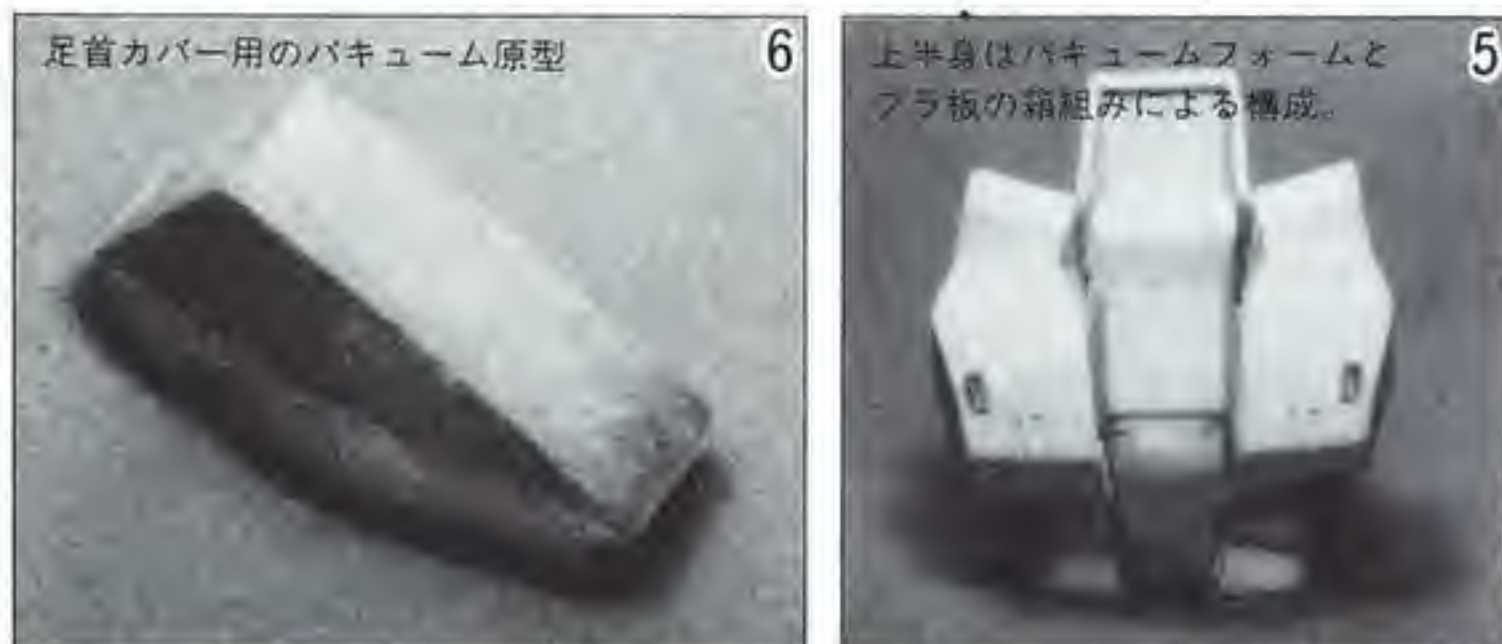
最近では平面体の立体化ばかりだがこれだって変らない。設定画の中にデザイナーが表現しようとしている面が当

然ある訳で、それを立体化しようという訳だ。設定画というのは立体物をスケッチした物でなく、頭の中イメージを紙の上に描き表した物なので、大抵の場合、前面と後面とはつながらないのだが、それでも最大公約数というものがある筈で、それに最も近い面をいかに作り出す事が出来るかという事がモデラー技量を表す物だと思うのである。

最も前面と後面が全くつながらなかったり、画によって同じ部分が全然違うカッコをしていたり、エッシャーもびっくりの設定画もたまにお目にかかる事があるが。まあ自分自身画描きではないので大した事は言えないが、ロボットの設定画というのはこれから何人もの人が画を描いたり模型を作ったりするものなのだから指示書という訳で、せめて見えない、判らない、描いていないという部分は無くしてもらいたいのだが。

Zガンダムの設定画はさすがに主役だけあって、かなりの量がある。当然、

頭部はエポキシパテ・ポリパテからの削り出しによる。各ブロックごとに作っている。



立体化のベースになるのは前画面と後画面である。デザイン自体は藤田一己氏らしく、非常に流行りのナウい線でまとめられていて、カッコ良い。風当りの強い主役メカの事、賛否両論いろいろあるだろうが、変型するガンダムというコンセプトを昇華しようとした場合、動かしがたい完成されたデザインであると思う。

つまりガンダムがガンダムである為にはどうしても動かせない部分があって——例えば頭部、胸部とハッチにつながるライン、腹部、腰部アーマーの配置等々——それを残して飛行機に変型させてさらに強そうでカッコ良くとなるとあのデザインにならざるを得ない気がするのである。(デザイナー個人が持っている線は別として)

まあこれは何故か私がZZのデザインをホンのちょっぴりやった(ボツだよボツ!)体験談みたいなもので、人のやってる事をとにかく言うには先ず自分でやって見ろといういささか教訓めいたあんまりフェアじゃない話だったりする。

早い話がガンダムっつーのは変型するデザインじゃないんじゃないかと思うのだが、ここら辺を追求していくとあらぬ方向に問題が波及して収拾がつかなくなるし、私はそんな事言える程偉くないのもういい加減にその話は止めよう。

さて作例のZガンダムを作ろうと思ったきっかけはバンダイの試作品として作ったZと小田氏との合作のある1/72 Mk.IIガンダムである。

誤解されないように書いておくが別に小田氏に恨みがある訳でも何でもないので(モテラーは皆友だちだと私は思う)どうも私はとても自分勝手な性格(本人に自覚は全く無い)でどうも合作というのは苦手なのだ。つまり合作してしまうと自分の責任配分がどうなるのか判らなくなってしまうからだ。やはり私も物づくりの端くれである以上、いやホント端くれもいい所だが、自分の作った物に関しては、自分のやった部分は全面的に責任を持ちたいのだ。商業ベースというのは仲々そ

れを許さない物だが、最低限のラインはある。それを無視してしまったら私は私でないものになってしまう。

試作品の方はハッキリ言ってスカで理由は当然自分の力量不足からなのだが、もらったデザインにも問題があったと書いてしまおう。うへへへ。

バンダイの試作品だから当然最新のデータに基づいて作る訳だが、この最新のデータ——デザイン画はバンダイさんからもらうのであって、このデザイン画は勿論、日本サンライズからファックスで送られて来たものなのだ。

そう、あのガジガジ線のファックスのコピーなのである。おまけに何度もデザイン変更してトレースしなおしてあるものだから、トレースし忘れた線もあったりする。もう殆んど間違い探しの世界である。直接サンライズに取りに行ければいいのだが、(私の家からサンライズまでは四駅しかはなれていない)世の中にはシステムという物があってそう言う訳にはいかないのだ。

ここら辺もあんまり書くと天罰をく

らいそうなのでもう止めよう。

という訳でとにかく図1参照である。

本作例はリターンマッチという事なのだが、各模型誌でスクラッチされた後に作った物なのであんまりフェアじゃない事も事実である。

私は製作にあたって必ずといっていい程度図面を引くが、それにはある理由がある。つまり図面段階でどこまで正確に形が把握できるかという部分と、どこまで図面に正確なパーツが仕上げられるかという部分である。それらは自分の造形力の確かさを物語る尺度になるからだ。結果的にいつも削減する事になるのだが。

今回はかなりデザイン画に忠実に作ったつもりである。アレンジを加えた所は肩と足、あとは頭をちょっと前後に伸ばした程度である。ディティールは月刊ニュータイプの大河原氏のポスターからもらって来ている。

肩を八の字に切ったのは、そのまま作ると肩幅が広くなり過ぎると考えたからだ。



8

肩ブロックのV.F.用原型。両端は肩前後に付く部分。下の写真ではウレタンにおきかえられた物が写っている。中央二つは、肩本体。下の写真右端。小さな四角いものは肩パニアの凹部用の原型となっている。

腕パーツの基本。色の濃い所はウレタン製。ここでも箱組、V.F.複製という技法が駆使されている。

肩基部。左がウレタン製。右はパルサ原型。まずパルサ原型をV.F.レプラにおきかえ、スリット等のディテールを加え、仕上げたものを型取り複製。左右同形のものはこうして作っている。



9



10



12



11

▲腰側面アーマー。肩基部と同工程で製作。
◀腰部アーマーの展開。真ちゅう線で可動軸を作り、アーマーは動く。



8910

0002

上半身を鋭角的に作るつもりだったので、足はバランスを考えてかなり直線的にした。デザイン画ではもっとふっくらとしている。すねは足首の可動を考えるとラップスボンしてしまい、すねそれ自体がかなり肥大してしまう為、すねを鋭く切り上げて、なんとかこれを回避しようとした。足を細く見せる為には正面形のみ気をつかうべきで、側面形は関係無い可動経験的に判っていた。逆に側面形はフライングアーマーによって肥大した上半身に合化わせてボリュームUPする必要があるのだ。ひざ関節もデザイン画通りに作るとひ弱な感じになってしまうので、(側面から見て)かなり幅広になっている。幅広になった分、関節が曲がなくなってしまうのでちょっとももとすねの間をあける結果となった。すねの側面形はかなりボリュームがあるのである。

足首は正面から見るとかなり細いのだが、ロボットは大抵ハの字に足をひ

ろげているのであって、正面から足をとらえる事は(写真で)まず無いし、実物を見る場合、25cm位の模型を見る場合、かなり近寄って見る事になる。

人間の目玉は2つあって1つの像を作る訳だが、右の目と左の目のとらえている像は当然違う。この誤差は近くで物を見ようとする時大きくなる。

つまり、このZガンダムの足の正面形を右目と左目が同時にとらえる事は無い筈なのである。錯覚するのだ。

まあロボットの足だけを見つめる人もいないだろうが。

また正面形で細く、側面形で長くした足首は細くてとんがったもの、つまり流行りの足首になる訳でこれも都合良い。

どうでも良いような事だが、ここら辺がアニメロボットを立体化する醍醐味なのだ。

作り方はと言うと、直線部分はフラ板の貼り合せ、曲面のあるパーツはバルサ原型のバキュームフォーミング、

左右同じパーツはシリコン型取りのブラキャスト複製、頭はポリバテ、エポバテの削り出しといつものと同じである。おしまい。

と書くとも怒る読者諸兄もいるだろうが本当にこんなもんでこの程度の模型は出来てしまうのだ。

もっと詳しく知りたいと思ったりするのだからどの程度詳しく書けば読者が納得するのだろうと考えてしまう。

カッターを持つ時はきき腕の人指し指と親指でカッターをつまみ上げ中指でそれを支えて薬指と小指を自然に曲げて……極端な話こうになってしまうのだがこれではあまりにもシマリが無い。

もし製作方法をこと細かに書いて、それと全く同じ作り方をする奴が現れたとしたらクローン人間みたいで不気味な事この上ない。

まあもっとも流れて作っているのどこをどーやって作ったかよく憶えていないという事実もちょっぴりあった

りする。
太体、完成後、家に30分以上いた奴なんてのは幸運な方で、いつもは塗料が乾き次第すぐ箱づめして納品してしまうので全然印象に残らないのだ。

納品後、しげしげとデザイン画を見直してみると、作った覚えのないパーツがあったりして、不安になる事はよくある。(印刷された本みると不思議にちゃんといっている)

さて、この前職業モデラーとしてスクラッチしたメカの数を書いたら20個を超えていた。数が増える度に完成した時の感動が薄れて行く自分に気付いて久しい。商売としてならそんな事はどちらでも良いのだが、どうもそこまでドライになりきれない。

昔、マイティジャックを作りまくっていた時のように、情熱をもって模型製作に取り組む為には、私は、今、何をすべきなのだろう。

その答は中高生のモデラー諸氏が持っているような気がしてならない。

バーニアスタビレーター。基部はバキュームフォーム。他はフ



左右翼はフラ板製。インタークのある部分は全体がV.F. パーツでバルジはエポバテ製



上脚部のV.F. 用バルサ原型



下脚部のV.F. 用バルサ原型

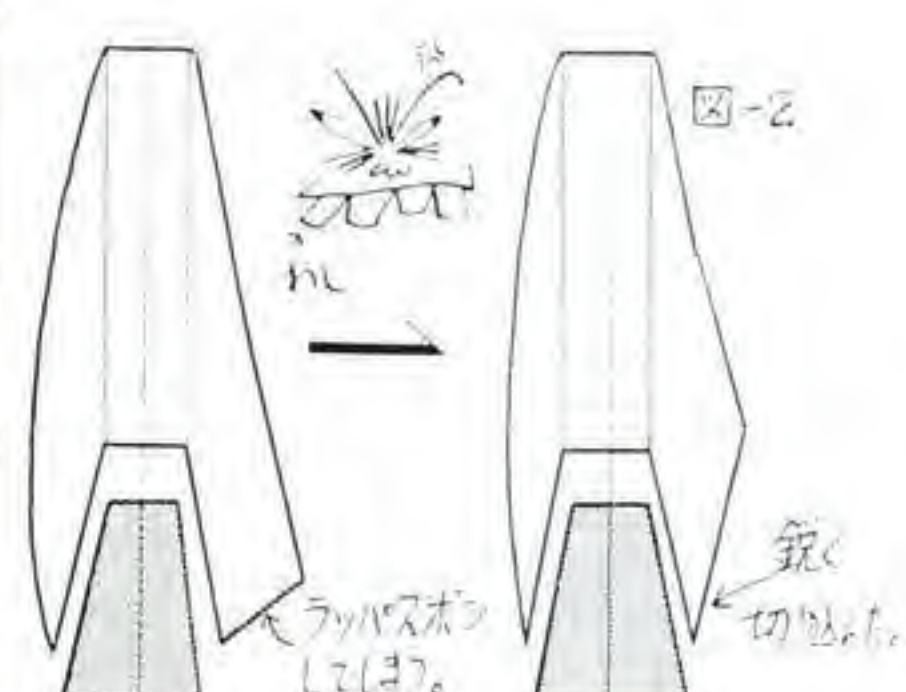
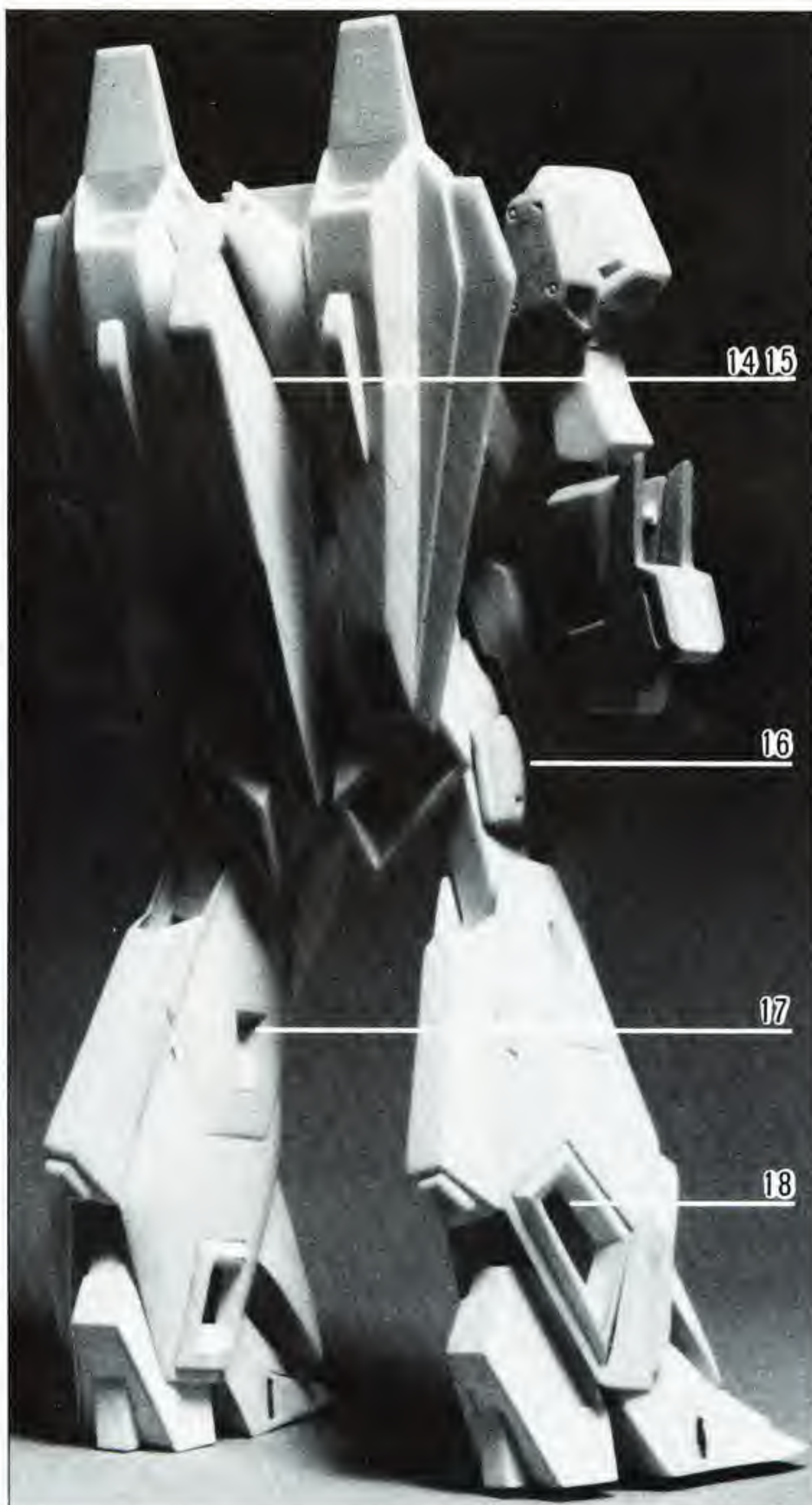
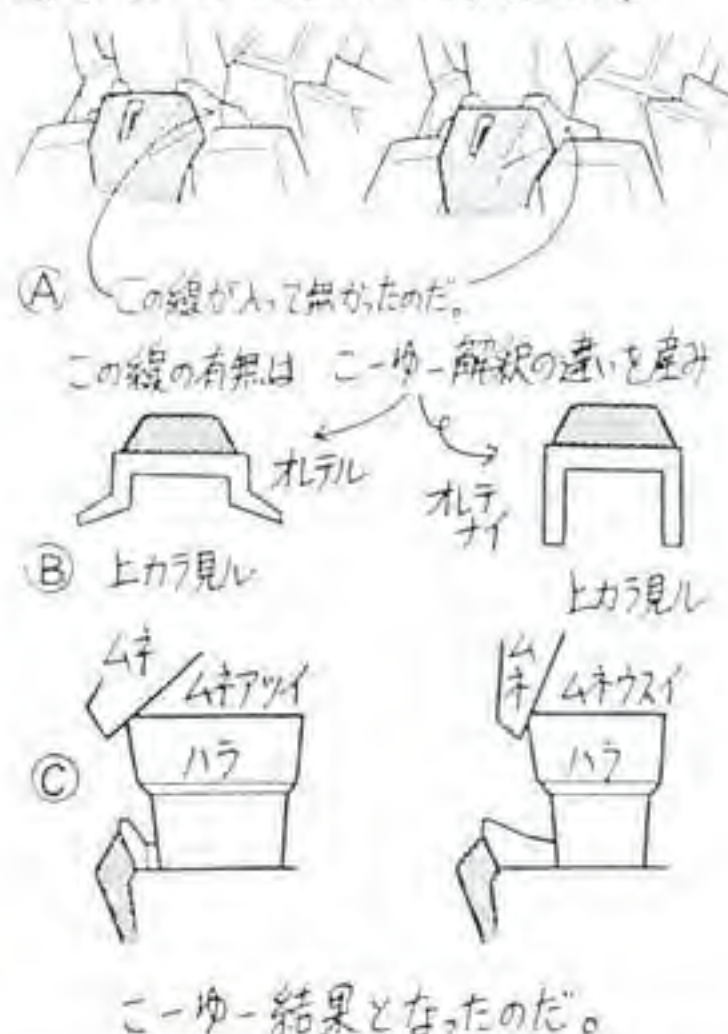


図-1 こーして私は△△をした!



脚ノズル(外側)部用のV.F.型。これはポリバテによるものである。



■製作

’85年6、7月号で製作した1/72ガンダムMK IIの可動バージョンです。以前の物は全くの固定で、外形のパーツ構成を千草氏が、バランスと内部パーツ構成を私が担当しました。いわゆる複数の人間がひとつの物を製作するパターンが最初となったわけですが、どうした物が、このシステムが流行ってしまった様です。当時はそれくらい構えて取り組む必要があったと言うか、レベルなだけだった話なのです。その時に千草氏から受けた影響は、その後の仕事に役立ててはいるつもりです。

一度固定で仕上げた物を、バラして可動にするにはどうするか。ではスタートです。

首
襟の部分を大きく切り抜き（我々の言

う切り抜きとは、モーターツールのドラムカッターで、穴をくり抜ける事が多いです）、首の根元には、AFVの転輪を使って、ノッキングアクションの軸をつけ足し、その中心回転盤の下へ丸軸を延長して、胴体内に植え込んだパイプと接続します。これで首の前後シンバルと横回転が可能になりました。

肩

例の三軸支持の部分。これはおどきです。本来は下部2本のシリンダーが伸縮して、肩の上下動を行なうのだけど、今回はシリンダー先端にプレートを設け、ここから8ミリパイプを伸ばし、肩内部のT字軸と接続します。肩アーマーとの間にクリアランスがあるので、左右シンバルに加え、若干の前後シンバルも可能にしています。肩アーマーは、胴体側肩付根から伸びるサ

エウーゴRX-178 スーパーガンダム

1/72ガンダムMk.IIフルスクラッチビルド千草巽 小田雅弘
1/72Gディフェンサー小田雅弘

ポートカバーと真鍮線で接続しています。

腕

肩ブロック下方には3ミリ軸を伸ばし、この腕の受けには、8ミリパイプにホリキャップを埋め込んだ物を植え込んであります。ヒジの関節は1/144GMから流用し、カバーは付根に可動フレームを入れてあるので、ヒジの動きに追従します。

手首

掌の内側のブロックが、手首内まで延長して入っていたのを切り離し、手甲と掌ブロックを軸でつなぎ、手首の内側への曲げを可能にしました。親指を除く指4本は、後でグリップを握らせる都合から、バンダイのキットと同様に動きます。

腰

なんと言っても可動ロボットは腰で決まります。前回の作例でも、千草氏の雛型よりボリューム増しはした物の、



▶▼腰パーツ。ブロックごとにバルサ原型が作られているのが良く解る。



▼Mk.II上半身のバルサ原型と、バキュームフォームパーツを組み上げた状態。背面が開いているのは、ランドセル用アタッチメントを組み込むため。



▲千草氏によるガンダムMk.IIの頭部。文句なく最高の形状である。材質はエポキシバテ。



やはり個人の主観の相違を完全に修正するまでには至りませんでした。そこで、今回はここを大幅に変更しました。左右前後の4枚のアーモーフレートは可動にするため、すべて切り離し、ヒジカバーで行なったと同じ、ジンバルフレームを入れます。左右幅が肩より若干大きくなるくらいに位置を変えます。厳密には太腿の付根の内側に入って、自由な動きがとれる空間を設けてやればよいわけで、これによって腰のボリュームは前回は大幅に上回る物となりました。左右の張り出しによる空間構成が大きくなるので、ウエストの細さは気にならなくなるわけです。トリックモデリングの一例です。太腿を固定するための横軸は、5ミリプラパイプに3ミリ真鍮パイプを通した物。荷重負担が大きい部分なので、十分に補強する必要があります。

太腿、膝

付根の球体は独立した物を用意し、フンドシの横軸に対して左右ジンバルがきくように内部に十字型ポリキャップを入れ、下方へは横回転用5ミリパイプを伸ばします。ここにも補強のため真鍮の3ミリパイプを入れておきます。太腿の受けには10ミリ亚克力パイプにポリキャップを埋め込んだ物を内側へ固定。ヒザのブロックは太腿側に横軸固定してあります。スネ側の方は固定してありますが、可動範囲は十分に稼げました。

脛、足首

スネ自体はいじらず、内部フレームだけ抜きとり、足首の特につま先ブロックが後方へスウィングするように軸入れをします。ここで問題となるのが足甲からスネ内部へ伸びるシリンダーです。結局甲側のパイプ受けに横軸を通し、フレーム上方へシリンダーパイプの先端を横軸を入れ、伸縮はパイプ

内の動きで賄います。脚を開いた時の足裏の接地は、ロボット物の必修ポイントですが、無理して足首に横スウィング機構を入れてしまうと、ニュータイプの大河原氏のスーパーガンダムのイラストの様な流麗な線がくすれるので、泣く泣くあきらめました。(1/100キットのようにすれば、できない事もないんです) つま先を後方へ可動させる理由はひとつ、Gフライヤー(Gキャリアとキャリアアタッカーっていう名前の方がいいと思うんだけどな)モードの時に、後方へなびかせるからであります。

ランドセル

前回作ったのはちょっと大きめだったので、今回はひとまわり小さくしました。特に左右の幅をせばめています。何故って、ここがGフライヤーにした時のバランスネックとなるのです。サーベルアームは、マウント位置を可動

にして、ブームを後方へ倒せるようにしました。またランドセル内側は、大きく切り欠き、シリンダーやタンクを腸詰めにし、パイプを本体へ接続します。さあこれでめでたく1/72ガンダム可動モデルの完成です。よかった、よかった。

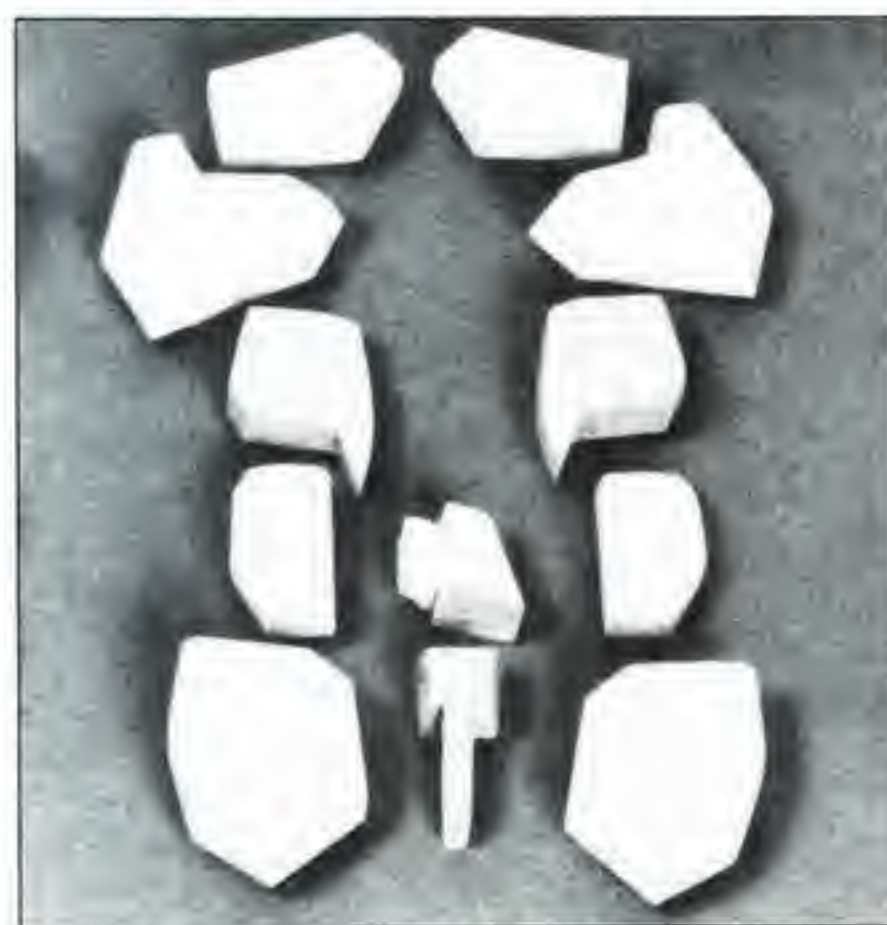
■スライドのための動力なんかはこの際考えない事にして、可動最優先でGパーツを作ったのです

さて大変だのディフェンサーですが、大きく分けると11個のユニットに分けることが出来ます。ランドセルとの接点、ノーズブロック、左右アーム、左右エンジン、左右フェアリング、左右ブーム、ロングライフルです。これらは、設定資料の側面透視図から寸法を割り出しますが、左右アームはスーパーガンダムモードにした時に、あまりにも長くなりすぎるため、1/72寸法で23.5cmとしてバランスをとりました。



◀▲脚部パーツ。バルサ原型とプレスされたパーツ。それを組み上げた物。大河原氏のイラストを基にしているので、かなり男性的な印象である

▶手首は回転式。内側への曲げと親指を除く指は、ライフルグリップ保持のため可動。



◀▼腕パーツ構成と足首。いかにも現用モビルスーツというディテール構成である。



▶足首のシリンダーは、Gフライヤーモードに関係上、可動にしている。



エンジン全長19cm、これはそのままの寸法です。主翼が片翼9cm、翼弦長で33cmにも及びます。Gディフェンサーモードの全長は31cm（ライフルを除く）ライフルは1/72では43cmですが、ちょっと長すぎるので、39.5cmとしました。ランドセルカバーの幅は、ギリギリの7.2cm。

デザインアレンジをしたのは、変型上もっともネックとなる、センターユニットと左右エンジンのスライド方法。原案の時から、一軸から二軸のスライドシャフトが必要な事は解っていたので、躊躇なくパイプフレームをむき出しにします。センターユニットもランドセルをギリギリカバーする小型の物に改め、Mk.IIのリアブームとエンジンノズルが露出してフライヤーモードで両者が活きるようにしてみました。エンジンは各々一本のパイプでセンターユニットに装着されているので、後方へ

45°までたたむ事が可能です。上部フェアリング、ブームはヒートプレスで、ブームの根元には軸入れがしてあるので、展開時と収納時が選べます。ノズルはフラ板箱。主翼は前進翼風の直線翼にしました。このイメージは原案の時の物で、スーパーガンダムモード時に、しまった印象になります。付根のフェアリングは、モノグラム1/48 F84 サンダーストリークの燃タンを型取りしたもの（そりゃそうです、もったいなくてそのままツブせますか）。主翼の付根に軸を通してフェアリングに固定してあるので、当然の事ながらたためます。（F9Fパンサーみたいでイデしょ？）ちなみに主翼って言うけど、こいつは空間戦用装備なので、バーニアブームとアーマメントラックの合わさった物というのが本来の意味であります。航行灯はサボって付け忘れしました。ライフルは8ミリブラパイプを削

ってターナーを付けた物に、1/100 エルガイMk.IIのバスターランチャー基部、トランファムの腕、1/24 F4X ヘイスティのリニアカノン後端、1/100 フルアーマーガンダムのダブルビームガンなどを組み合わせた物。上下のフェアリングはヒートプレス。グリップは1/100 ゼータのライフルグリップから。可動部の関節には1/144 トラッド11、ギャロップが便利でした。尚ランディングスキッド、脚ホルダーは削除しました。脚ホルダーはAMBACを並用する事や、システムの強度から類推するにそれほど必要とする物では無いでしょう。スキッドは可動に無理があるのと、腕収納のクリアランスから削除です。なお設定のディフェンサーでは、左右アームにライフルを付けられますが、これは元々エンジン側についていないと、オープニングのようにガシャンと降りてこないの、そのよ

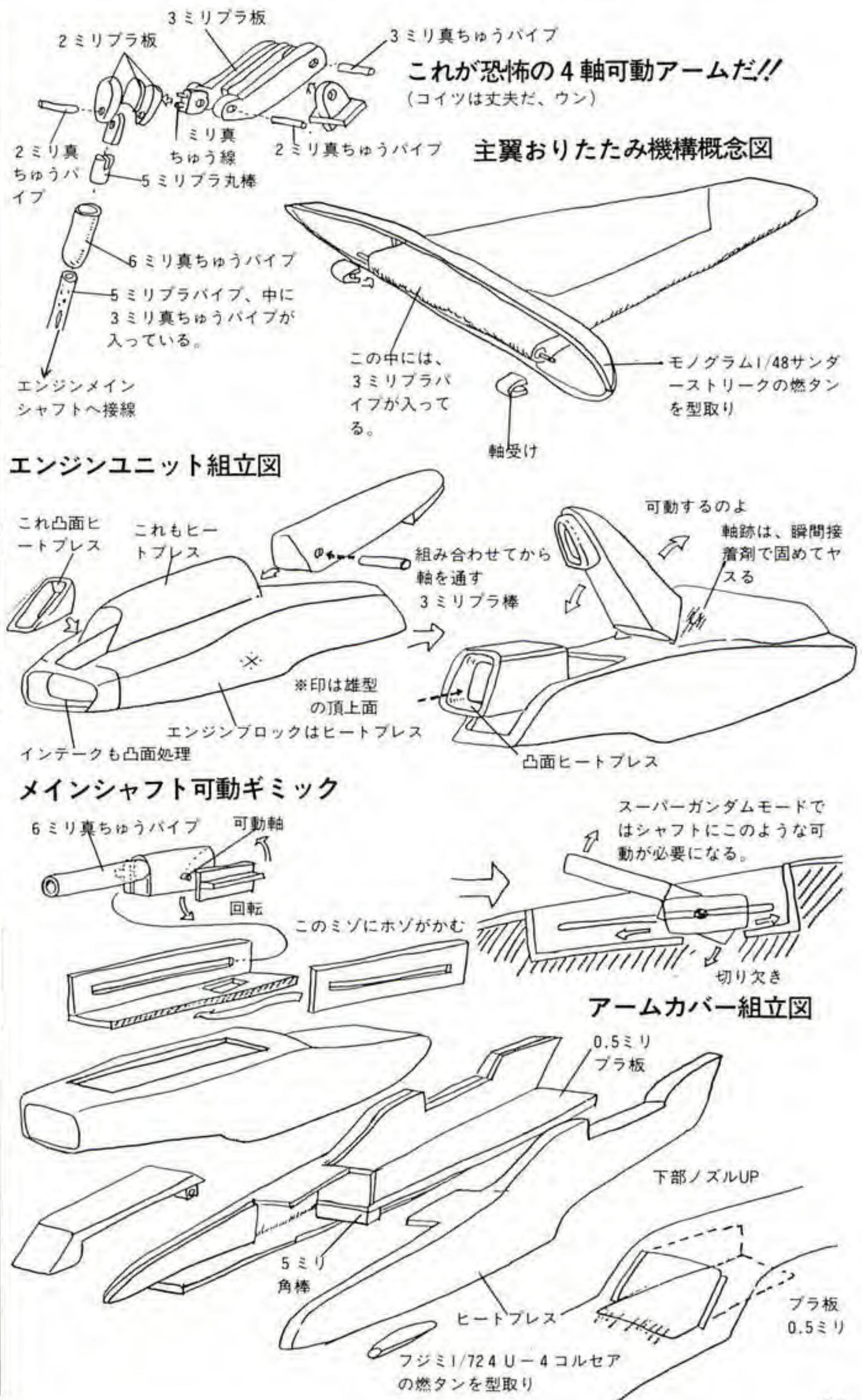
うにしています。

■プラスパワー

一端完成したスーパーガンダムですが、塗装と汚しをさらに加えました。もう一つは爆装。ミサイルポッドとプロペラントタンクの追加です。Gディフェンサーの主翼は、本来スラスタームとアーマメントラックのためにあります。これを利用しない手はありません。ミサイルポッドは、昔なつかしいガンキャノン1/100 キットに付いているスプレーミサイルランチャー。これを型取りしたりパイプを利用したりして、4組用意します。もう一つのプロペラントタンクは、ハセガワ1/48 エアクラフトウェポンセットより流用（先端と後端は変えてある）。スジボリとリベッティングは、丸キサゲで行ないました。塗装はエナメルブラウンでウォッシングして、上からフラットクリアを吹きつけています。



◀▶主翼とスラスタームはおりたたみ式。アームカバー用支持棒は、伸縮の他根元でスウィング可能



エウーゴ MSA-099 リックディアス

1/100キット改造
中沢博之

ドムになっちゃいました

この作例を作った時、初めからドムのイメージを頭に置いて作ったつもりはなかったんです。と言うよりも、リックディアス自体のイメージと言うものがまだ固まっていませんでした。で、とりあえず設定に近づける所から始めてだんだんと手直ししていくうちに、なんだこりゃドムじゃねーかとなったわけ！ その時点で見えたのが山本氏のドム。えっ、ディアス見ればドムみた

いだって一目でわかるじゃないかだって。そうだけどディアスのイメージってのはカッコイイという他にはまるでなかったんだよね。ドムの場合パツと頭の中で『トリブルドム』だとか、ホバーリングして素早しっこい奴だったとかキャラクター性みたいなものがすぐ浮んできますよね。これは、グフやズゴックなど前作のMS総てに言えた事ですけど。ZガンダムのMSの扱われ方は、形は違うけれどどれも同じに

に見えてしまいます。これはディアスに関しても同じで永野氏のカッコイイMSだとハリキッたものの全々画面では活躍してくれなかったのでイメージが湧いてこない。まあそんな訳でディアスにドムの思入れを+アルファして作ってやったのでした。

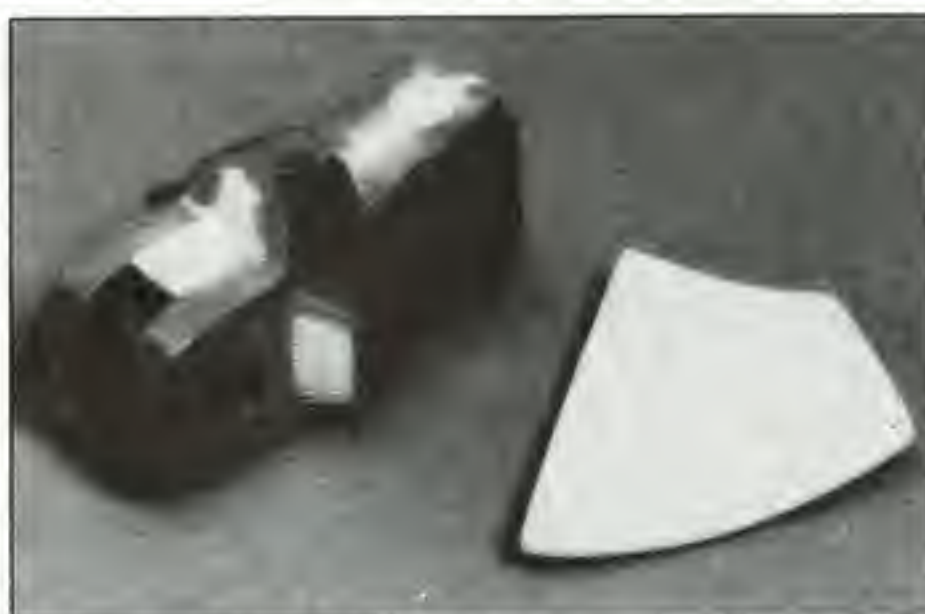
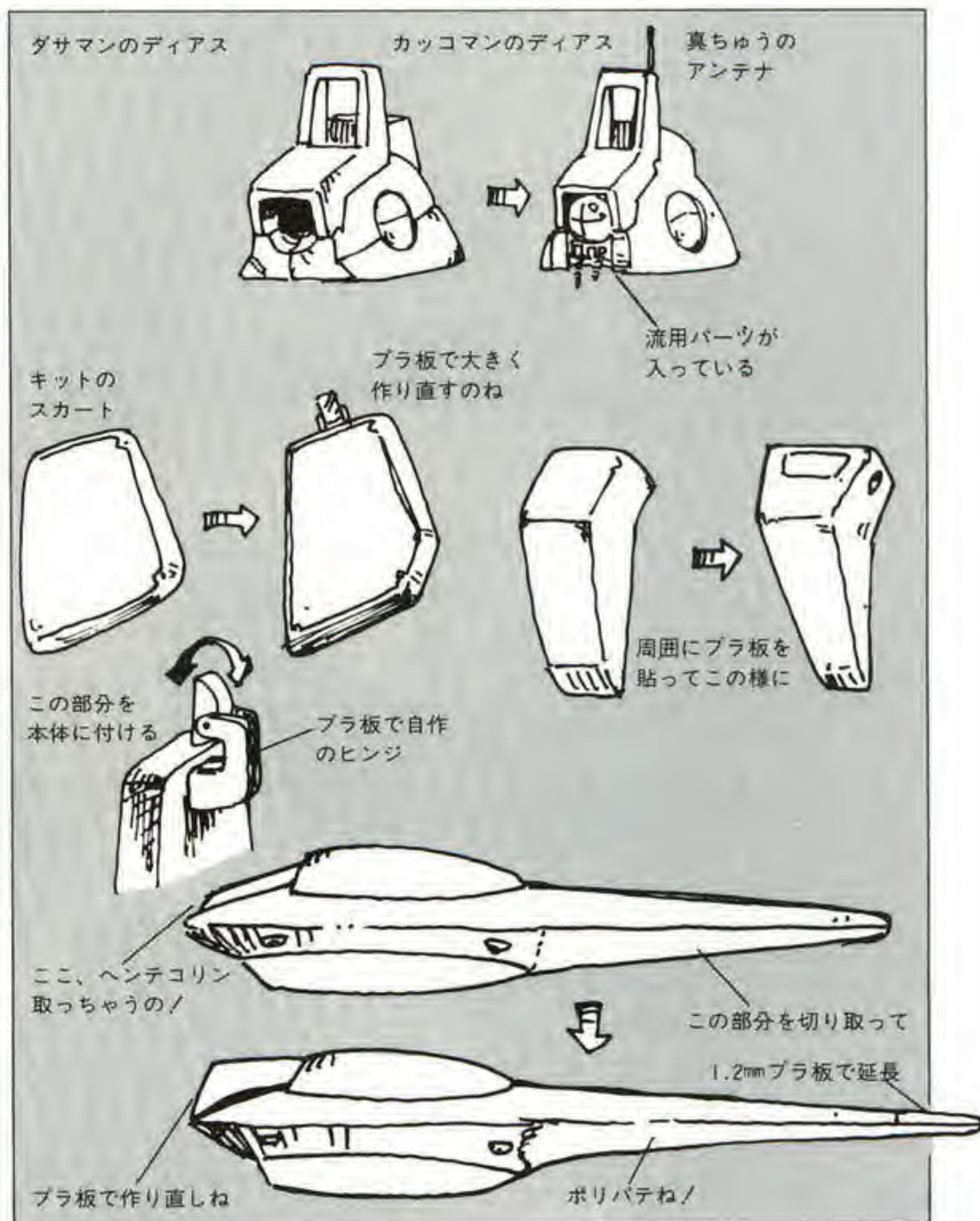
製作 頭部

まず幅を2mm程つめてポリバテで裏打した後、おまんじゅうの様な両サイドのラインを削り込んで図の様に修正。トサカのパルカンファランクスカバーを1.2mmプラ板で新造。キットのモノアイは十字の○モールドが太くて僕はイヤです。φ6mmのグリーンのアクリル球に十字モールドを削り込み白を流したものに變更してやりました。モノアイの下は流用パーツでスキ間を埋め、マイクロスプリングで更にディテール

を加えてやりました。

胴体

ここはボリュームアップさせてやる作業が主でしたね。まずは頭の両隣りにある四角いパイプをエポバテにて新造。それに合わせて前後のパイプカバーも2.4mmのスペーサーを挟みます。お次は胸。ポリバテでツンと前に張り出させてやりました。胸だけではありませんでしたがこの様な塗り分けにそったパーツ分割は改造、塗装に大変うれしいですね。股間のボックスはプラ板を貼って手直し。(図参照。)さーて前面の2枚のスカートはプラ棒をプラ板でサンドして新造。形も初期設定バージョンへと変更、ヒンジを付けて可動させてやりました。お尻のスカート、これはもう有無を言わずに新造です。バルサで原型を起してヒートプレス。



▲太もも外側にスリットを入れた。右はスカート。



ポリバテで厚みをもたせ、同じく0.5mmのプラ板をたんざく状に切って内側に貼り付けます。スカートに付いてる側面2個のバーニヤボックスも0.5mmプラ板を貼り厚みを付けてやりました。

腕

腕についてはさほどの問題は無いでしょう。ただ胴体との関節は細すぎる様です。シンチュウパイプで図の様にしてみました。肩ブロック下のカバーは切り離しシンチュウパイプでヒンジを作り、腕の可動範囲を広げてみました。上腕部はコーナーを落し細くします。下腕も気になるコーナーはすべて落してしまい、動力パイプは手につなぐと手首が回らなくなるので手首に穴を開けて通してやりました。お待たせいたしました。(えっ別に待ってなかった。や・だ・な~~~~。そんな事言わない

でよ。)今回最大の可動ギミック、全指関節の可動です。せっかくいろんなポーズがとれるのだから、手もポーズが付く様にして2倍にも3倍にも遊びが広がる訳です。図参照です。

腿

腿は前面2本のラインを削り込んでやれば見栄えが良くなり、外側のボックス下をくり抜き0.2mmプラ板にてスリットを作ってやりました。次はすねなんですよ。ハッキリ言ってこーゆー大胆な面取りの間違いつてこまっちゃいます。すねのカバー新造で図の様に変更。足のスカートはポリバテを裏に盛り厚みを出しました。膝当ても削って細くしました。足首です。このキットの中で一番カッコ悪い所です。図の様にまん中でカットし、幅を詰めポリバテを盛りつま先を延長したのです。

足の裏のモールドが無いので0.5mmプラ板で再現してやったのである。

ウェポン&バインダー

バインダーは先の厚みが気になります! 細くなった所の内側をカットし、プラ板で1cm位延長。更にポリバテを盛り薄く整形します。バインダーのノズル・フェアリングも1.2mmプラ板で大型化しました。あっそうそうバインダーは永野氏の初期設定に基づき、肩にポリキャップを埋め取り付けられる様にしました。

クレイバズーカは途中をプラ板、ポリバテにて18mm程延長、砲口にプラパイプを入れ、後をくり抜き、スリットをそれらしく入れます。ビームピストルは銃口をプラパイプで太くしてやればアクセントが付いて良くなります。

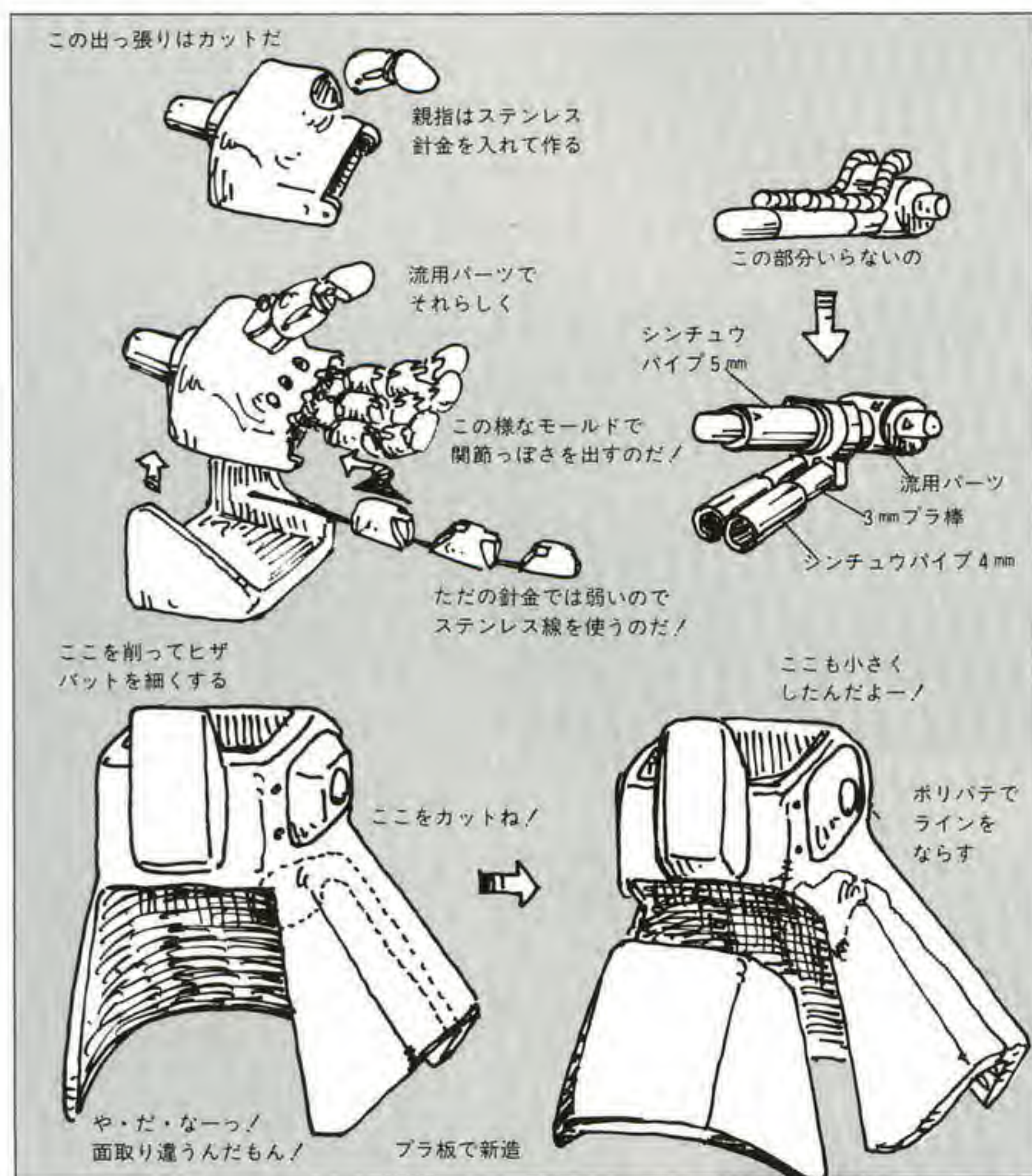
ディティールینگ

バーニア類はS.F.3.D.を始めウォーカーマシン、MSなど犠牲者多数です。その他は単車や車、飛行機などから流用しました。ロボットキットのパーツはモールドが甘いので使ってません。それらをうまく組み合わせ、パイプスプリングなどでコーディネートするとゆー訳です。

動力パイプ類はすべてガラスチューブに変えています。

塗装

ドムのイメージならこの色しかないですね。(標準型もこういう感じだしね。) 実際みんなシャア赤しか塗らないで標準色のが少なかったんですよね。仕上げはグロス(ラッカー)ですが足首、腹部、上腕はフラットにして(アクリルで)グロス部をより引き立たせました。



▲ワキの関節。フクザツでカッコ良い。
▶肩カバーも可動。ヒンジは真ちゅう線。



◀足の裏のモールドはプラ板で作る。
▼足首の関節を残してカットしたカカトとつま先を延長した前部と組み合せた。



エウゴ 強襲用宇宙巡洋戦艦 アーガマ

1/2200キット&バリエート
1/400フルスクラッチビルド
佐藤直樹

製作

基本的にはプラ板細工です。前から順に各ブロックに分けて説明しましょう。写真を見ながら読み進めて下さい。

艦体前部

今回、最も複雑な面構成だったのがこの部分。作業としては、1.2mmプラ板から上面形を切り出し、これを境いに上下の各面を貼り付けていきました。

上部はモビルスーツデッキ（指揮ブロック左右の赤い部分）の内部を組み立ててから外板を角度を付けて接着。次にモビルスーツデッキより前方の白い部分の側面を2段階に分けて接着し、内側に補強材を入れておきます。この階段状の部分の左右側面が貼り終わったら上面を塞ぎます。その前面のF-14

の可変ランプ風の部分（なんでしょ、これ？）もプラ板にて作りました。

次に下面ですが、こちらは簡単。1.2mmプラ板から切り出した2枚の側面形を先端から中ほどの段の部分に合わせて垂直に接着します。この取り付け角が狂わないように間にスペーサーを入れて調整します。左右が出来たら下面のパネルを接着します。後は簡単で、上下の境界の角と下面の角を結んで構成される面を1.2mmプラ板で塞いでゆけば良いのです。ここで注意したいのは、後で、左右下部に付く大口径メガ粒子砲収納ブロックとの接着面の角度が狂わない様にする事です。これが狂うと・上に載せるカタバルトデッキが傾いてしまうのです。

居住区および回転部

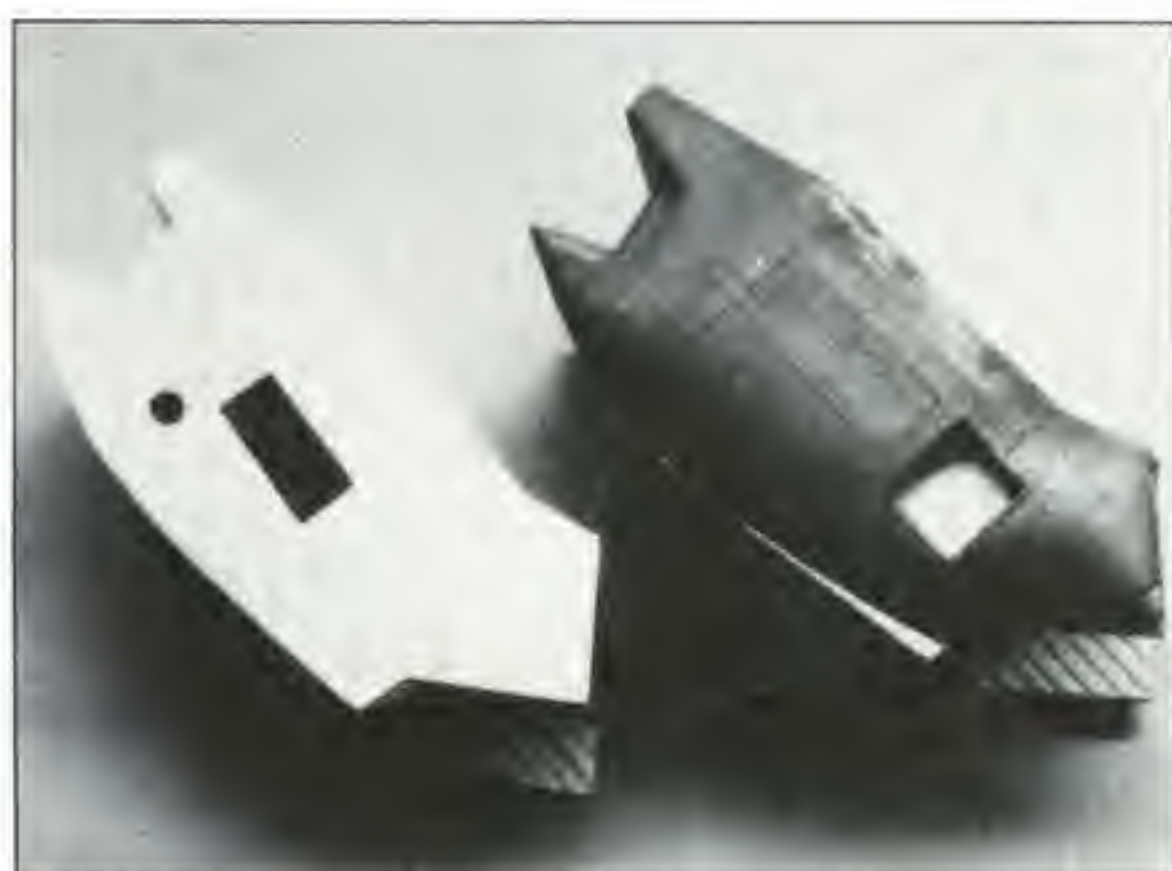
アーガマの中央にある四角いブロック。居住区からのブームがここにつながり、回転して人工重力をつくる訳です。この回転部はただのプラ箱です。プラの四角い箱を組んだ後、角を削り落とすため、角の内側に5mm角棒を接着しておきます。居住区のブームの取り付け位置は先にも述べた通り、設定通りだとブーム収納時に居住区が艦体に当たってしまうので、位置を少し上げてあります。

左右に付く居住区は、簡単に言ってしまうと、回転部と同じ四角い箱なのですが、角を落とすためそれに対処しなければなりません。というほど大きなものでもないですが、プラ板を切り取る際に、側面の前後左右の角をあらかじめ落としておき、前方から見た時の四辺にあたる角は裏に角棒を接着しておきます。その後、削り込み、面取りしました。前面の2つの穴は、丁度良い大きさのノズルを持ってきて使おうと思ったのですが、左右合わせて4つ分も無かったのでヒートプレスし

て作る事にしました。まず、そのノズルの内側にエポバテを詰め、固まったところでそれを原型として1.2mmプラ板を熱してヒートプレスしました。内側の四角い穴は原型にかぶせてカッターで開孔しました。後面の半月形のふたの様なパーツもプラ板を切り出して接着しました。

艦体後部

この部分は上、中、下と3つの部分に分けて作ります。まず上部ですが、砲の大きさから考えるともう少し小さい方が正解なんだけど、各部のバランスから考えるとこれぐらいの大きさになってしまうのですよ。割と簡単なので、これもプラ板で組んでしまいます。後部のダクトは切り抜いておき、裏からPカッターで筋彫りをした0.5mmプラ板を接着します。この様に、筋彫りを施したプラ板は、その都度Pカッターを引いて作っていたのでは、能率が悪いので、あらかじめPカッターで適当に筋彫りを施しておき、それを必要な大きさに切って使えば後々便利です。中間の部分も平面構成の簡単な物で、



▲両舷エンジンブロック。曲面は削り出しによる労作。



▲▼艦体指揮ブロック。ブリッジ内発光用のムギ球交換のため、後方のブロックを脱着式とした。



▲型取り複製した主砲。砲身下につく副砲はプラ棒を加工したもの。



▲バーニアユニット下面。右は外装処理済のもの。
▼バーニアユニット上面。右は外装処理済。



▼艦体後部の中央ブロック。右に見えるのが居住区回転部を貫き、艦体前部をつなぐためのアクリルパイプである。後部主砲基部には流用パーツが配されている。



前半部には、艦体前部とのジョイントとなるプラパイプを埋め込んでおき、内側には補強としてエポバテや角棒等で固めておきます。力のかかる部分なので、しっかり行ないます。後部ノズル部は適当なサイズのプラパイプを回りにエポキシバテをくっつけて固定。内部にはプラ板で八角形になるようにディティールをつけました。

下部は左右に付くエンジンブロックを支えるアームを中心に、思いっきり頑丈に作ります。なにしろエンジンブロックは予想以上にヘビィなのですから。そこでアームは1.2mmプラ板2枚重ねに加えて、またもや内側に5mmの角棒を補強材として貼り付けます。このアームを中間部の下面にベタリと接着し、それをかこむように下部を作ります。

カタバルトデッキ

上面左右に2枚の飛行甲板。これだけ長い物ともなると、しっかり骨組みをしてやらなければ後で歪んでしまいます。上面、下面は後ろから2/3くらいまでを2枚重ねにし、5cm間隔ぐら

いの桁を入れます。外側のスロープは0.5mmプラ板を割と細かく分けて貼っていくと良いようです。ところがこれがまたミスだったのです。0.5mmプラ板を使ったのがヤバかった。一週間ほどたって見たら、事後変形でへこんでいたんですよ。やっぱり1.2mmプラ板を使った方が良かった様です。しょうがないのでポリバテを盛り、プラ板を立ててサーッとならしてやり、硬化後ペーパーかけて仕上げました。

上面の濃いグレーの部分は、カタバルトのスリット、三角形のライト部を切り抜いてから接着したのですが、ライト部は光らせたかった。黄色く塗っただけではオモチャっぽいもんね。

大口径メガ粒子砲

とは言っても収納部のみで、メガ粒子砲は作っていません。でもそのうち作ろうと左側はドームを脱着式、内部を凹の半球状にしてあるのです。

この部分は、先の甲板を支える重要な物なので、図面を信じて正確に立体化する事に重点を置きました。ここを正確に作っておかないと甲板が傾いて

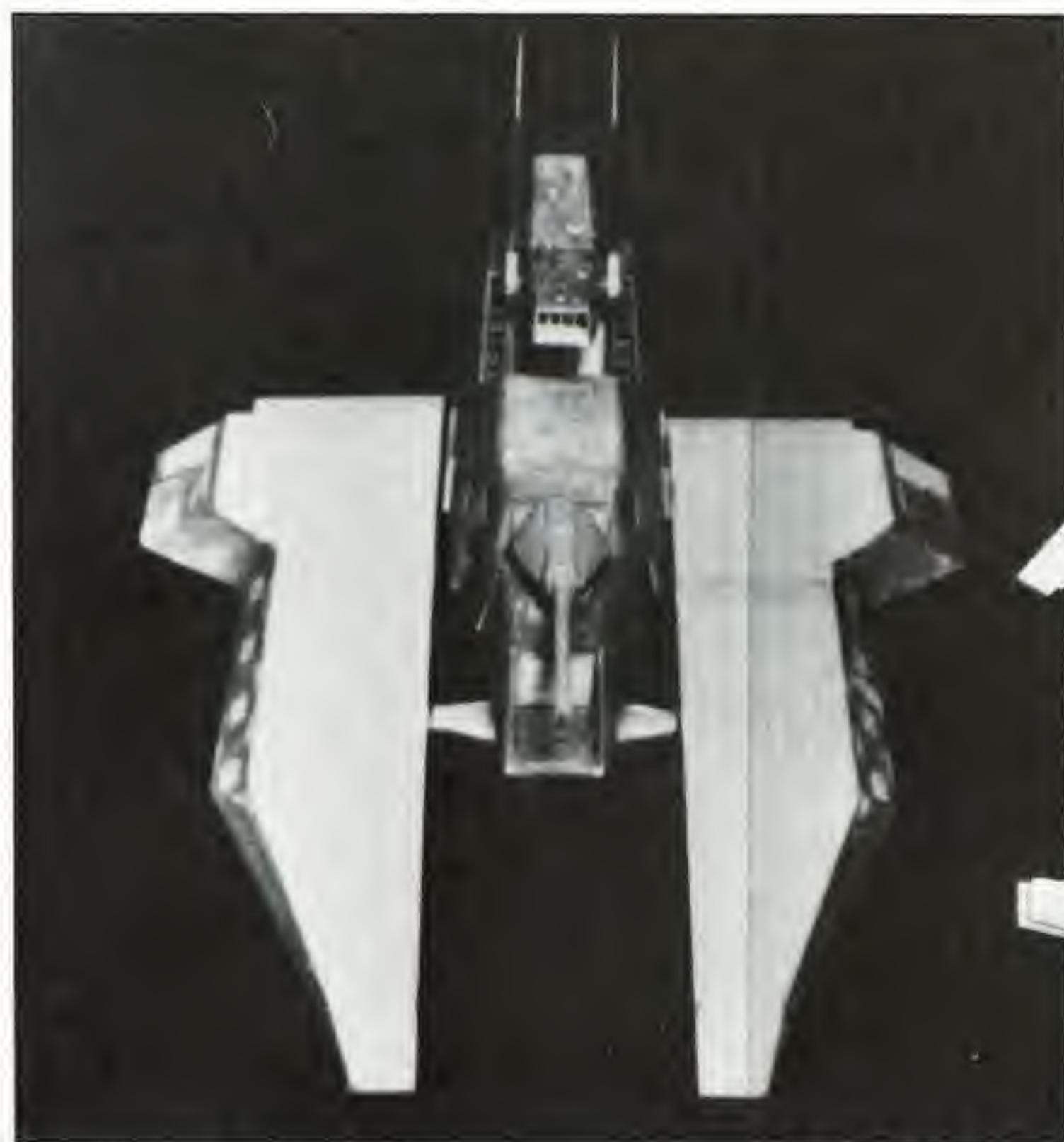
みっともない物になってしまいます。写真を御覧になればお分かりかと思いますが、3つの部分より出来ていて、それぞれ別で作ってから接着しました。前方の張り出しはプラ板の箱（こればかり）です。前部のダクトは艦体後部と同じ作り方です。問題はメガ粒子砲収納部で、多面構成のとんでもない形をしています。根気良くプラ板を組み合わせていくしかないですね。下面前方に開いている穴は、穴を開けてから裏にノズル状のパーツを斜めに切った物を接着し、整形しました。また丸いシャッターは1.2mmプラ板をいくつかの径に分けて何枚かを重ねて接着し（プラが溶けてシマシマにならないよう瞬着で）木工用ヤスリでガリガリ削って丸味をつけ、金ヤスリ、120番ペーパー、400番ペーパーと順に仕上げていきました。

エンジン部

まず基本となる箱状の部分を見つけ出し、艦体後部に設けたアームの受けを組み込んで箱状に組み立てれば良いのですが、問題はアールのついた側面

です。作り方としては先のメガ粒子砲シャッターと同様に、1.2mmプラ板を積層して削り出すのですが、左右のエンジン合わせて四面を削り出すのが大変でした。木工用ヤスリでゴリゴリ…ゴリゴリ…またゴリゴリ。半日かけてやっと一面分の荒削りが出来る程度で、それから金ヤスリ→120番ペーパー→溶きバテ→400番ペーパー→仕上げ→ディティール付加と、1日半ぐらいかけてやっと一面出来ないか出来るか。この作業にはさすがの私もメゲてしまいました。そういう時には他の物を作って気をまぎらわせていたんですけどね。出来てから思ったんですが、木工用ヤスリでゴリゴリ削り出さなくてもホットナイフで形を整えれば良かったんですよ。（ブロック小僧を使うという手もあるしね。M）もう少し早く思いつけば良かった。ああ、疲れた。

エンジンブロックの外線に付く半月形のバーニアユニットは、半径の違う上下面のプラ板の間に厚み分のプラ板をはさんで接着します。ノズルがズラリと並んだ部分の縦の仕切りをプラ板



▲カタバルトデッキを付けた艦体前部。
▶艦体前部を下から見る。

◀艦体後方に延びる巨大なフィン。積層プラ板より削り出す。

◀艦体前部の後方。後部とパイプでつなぐための穴が中央に開いている。
▶艦体前部の基礎ブロック。まさに箱組みだと言う事がわかる。



▲カタバルトデッキは、アニメ設定のバース稿よりも長めに作っている。



▶艦体前部を上方から見る。上のメガ粒子砲収納部でプラ板の組み具合がわかる。



の積層で付けてから、斜面をヤスリで削ります。18個並んだノズルは、スプリングガンのツゾミ弾の頭を取って使用しました。

話が前後しますが、エンジンブロック後部のノズル群はSF3Dのパーツを流用しました。中間部の半円型のノズルは、バーニアユニットと同様に作りしました。下部のノズルはフラパイプを加工した物です。エンジンブロック側に小さな流用パーツでディテールを付加し、塗装後にノズル群を接着します。

艦体指揮ブロック

およびモビルスーツハンガー

ブリッジを含む艦体指揮ブロックは、ブリッジの窓を発光させるため、内側に光もれ防止のアルミテープを貼ります。前部の窓は、設定では何枚かスクリーンが入っているとの事ですが、最前部の斜面と、奥の2枚にとどめました。アンテナはプラ棒や流用パーツから出来ています。後部の上方に可動する部分は、ブリッジ発光用のムギ球の交換を考慮し脱着式です。

艦体指揮ブロック下方のモビルスー

ツハンガーは艦体とは別に作り、完成後に横からはめ込んで接着しました。でもねえ、正直言って設定が見る資料によって違って見えるんですよね。つまり、ハンガー内部の資料ほど広くはないのですよ。そのため、この設定資料は参考程度にとどめ、適当にディテールを付加してみました。

フィンおよび主砲

艦体後方に長く伸びる巨大なフィンは各種センサーのつまったアンテナという事らしいのです。作り方はメガ粒子砲シャッターやエンジン側面部と同じく、プラ板を重ねて接着してから削り出した物ですが、ここではカッターの刃を立ててキーキーキーとかんなのごとく削っています。またプラ板も厚手の物が手に入ればわざわざ貼り合わせる必要もありませんが、私の住んでいる甲府では売っておりません。タミヤさん、プラペーパーの次は厚手のプラ板を出して下さい！

艦体各部にある4門の主砲は1門をプラ板やエポハテ、5mmのプラ板から作り、シリコンゴムで型取りし、4門

分複製しました。複製した主砲に2mmの丸プラ棒を削った副砲を付けました。

組み立て

この様にして艦体の各ブロックがめでたく出来上がり、これらをしかるべく位置に組み、ようやくアーガマの全様がつかめる様になりました。

外板ディテール

これだけ大きなものになると、外板の継ぎ目表現してやらないと様になりません。外板については筋彫りや長方形の穴を開けたプラ板をもう一枚貼り付けて表現してあります。この上に細かく切ったプラ板(0.2~0.3mm)を貼ってある部分もあります。これらをもう一度説明しますと、筋彫りはもちろんPカッターによる物で、めんどろですが四角をたくさん引いて、それらを線でつなぐというパターンを多く用いました。凸ディテールは薄手のプラ板の細切りと伸しランナーによるパイピングで表現しました。パイピングについては、こんな風になっているのかわかりませんが、見た目の雰囲気が必要なSFモデル、私としては有効

な表面処理だと思っております。

塗装

まずは下塗りです。缶スプレー(ヒースコンでもいいんですが、PC101やヤング88程度では、この巨大な戦艦には歯が立ちません。ジャンボでもあれば話は別ですが…)のガルクレーを吹いて全体を見まわし、修正点が無いかどうかチェックします。異常が無ければ基本色のホワイトを吹き付けます。でも、缶のままの色だとただの白(当り前だ!)なので、その上にホワイト+グレー+イエローを適当に混ぜた物をヒースコンで吹き付け、少々渋目にしてみました。基本色が塗れたら、次は各部の塗り分けですが、赤は黄色を混ぜて少し明るくしました。黒い部分はひさびさに筆塗りで仕上げました。

ラッカー系で各部の塗り分けが終わったら、次はエナメル系によるウェザリングです。作例はボイントをおさえたウェザリングにしました。やっぱり戦艦にウェザリングというのはオーバーな気はしますが、"らしく"なればいいんじゃないですかね。

アーガマ&バリュート

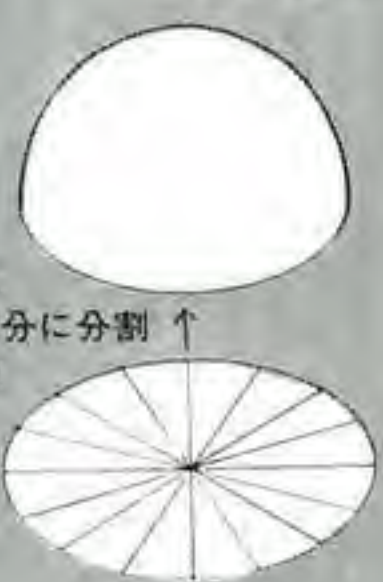


①発泡スチロールの半球体を、石膏で型取りしてポリバテで複製した物(直径10cm)

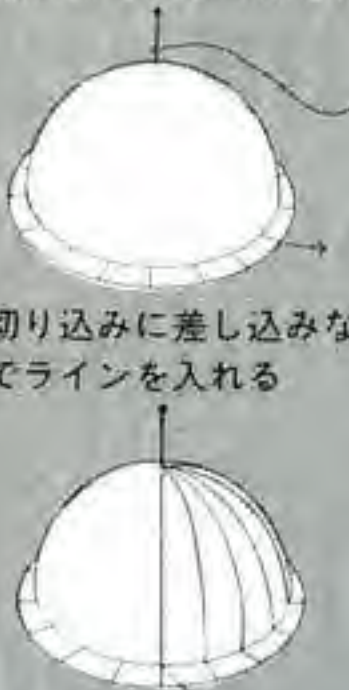


②頂点に針を刺して糸を付ける

10cmよりやや大きめに切った厚紙を、等分に分割し、線を入れ複製品に接着



③糸を切り込みに差し込みながらマジックでラインを入れる



厚紙をはがす

④ラインに辺って三角刀で削り込み、後は木ヤスリで削るだけ、ゴリゴリ……もちろん仕上げは水ペーパー



さてキットのアーガマですが、全長13センチ(立派にガンプラですね。)と手の平サイズの可愛いキットです。しかし、小さいからと言ってバカにしてはいけません。昔から、山椒は小粒でピリリと辛い、などと言うでしょ。小さくても出来がいいんですね、これが。私がスクラッチしたデカ物よりよくまとまったりして…。ひょっとするとZガンダムシリーズのベストキット(対価格効果面として)なんじゃないかと思えてきます。なんだがメーカーの底力を見せつけられた様な感じがします。出来が良いとは言っても小スケール(1/2200だって…)ゆえの省略は避けられず、それ相応のディテールアップを行なう必要があるでしょう。

●アーガマ

まずカタバルト下面や他にも何箇所かある突き出しピンの跡をエポキシバテで埋めます。

次に下面側部のメガ粒子砲収納ドームの前方にある3mm位の四角い突起物を下部の角に移動します。

ブリッジ左右に付くアンテナと四門ある主砲に付く副砲をシンチュウ線に換えてやれば、ディテールアップはほぼ終了です。気になる方は主砲の形を作例の様に変わるのもいいでしょう。

ディテールアップとは別に、今回はあのデカ物では果たせなかった、居住区回転ギミックを付け加えてみました。これは回転部の前後を切断し、回転部をプラ板で箱組みします。艦体前

部、回転部、艦体後部の3つを貫く直径3mmの穴を開け、同径のプラ棒を通します。

バリュート

手の平サイズのキットだけに、これだけ作ったのでは申し訳ない様な気がしましたので、「灼熱の脱出」の回で使用したバリュートを作ってみました。これを付けると結構大きく見えるですよ。

まず、東急ハンズ等で入手できる発泡スチロールの半球体を石膏で型取りします。石膏型にポリバテを充てんし、型を合わせ、硬化を待ちます。型から外したら、図の様に等分に切って、削って削って出来上がりです。簡単でしょ!?

全 長317m、スパンにいたっては524mもあります。宣氏によればこの巨大な輸送機を1機作るのに、モビルスーツが20機がかりでモビルハチマキをしめ、モビルトンカチとモビルカンナを使っても130年かかってしまうのだそうです。

こんばんは。飛行機しか作れないアニメモデラーです。やっとなという感じでガルダの登場となりました。劇中では、エウーゴがジャブローでかっぱらったアウドムラがカラバの重要な移動基地となっているなど、地上編ではなくてはならない存在なのですが、誰も手をだそうとしないので私がやること

になりました。私はこういう大胆な飛行機大好きです。

図面

スケールは1/2200。並んで飛ぶことは絶対にはないだろうけど、大きさを対比させたいとのことで、キットのアーガマと同スケールです。私としては佐藤氏のアーガマと並べてみたかったのですが、そんなことをしたら狭い編集部にも入れなくなってしまうので断念しました。でもスパン1.3mのガルダ、作ってみたい気がします。

設定資料、ビデオを見ながら作図します。ラインのつながりや各部のバランスを見るために、加工しやすい材料、

ガルダ アウドムラ メロウド

1/2200フルスクラッチ
二宮茂樹

スタイロフォームなどでエスキスモデルを作りながら作図するとよいでしょう。一度立体にしてみればどこをどう直せばいいかすぐにわかります。

でもこれは、やらなくてすむならそれにこしたことはありません。ラフスケ

ッチだけで立派なものを作る人もいます。私はそれができないのでやっているだけです。

製作

アウドムラとメロウド、二機作りしました。今回は自作のパキュームマシン



▲パキュームフォーム用のバルサ原型。ま、こんなもんで良いのであります。
▼自作パキュームマシンで抜いたパキュームパーツ。残念ながらキットではありません。
▶パキュームパーツを切り離してディテールをプラ板で加えた製作途中の機体。表面はサフェーサーで仕上げる。
▼左はアウドムラ。カーゴドアをオープン状態に製作。右はメロウド。



を使ってみました。あちこちに記事が載っているのですが、今更書きませんが、原理は簡単だし、あると便利なので、ヒマな方は作ってみるとよいでしょう。

機首を含めた主翼上下、胴体、胴体上面のバルジ、それにエンジンの本型を作りプレスします。すべて0.5%ブラバンです。機首の段差などはプレスしきれないのでポリバテをつめこんで上下を接着、削り込みます。いくら本型を慎重に作っても、どこかにすきまや段差がでます。ブラバンでスパーやバルクヘッドを作り、寸法がでるようにして強引に接着、すきまなどはポリバテで埋めました。垂直尾翼、上反角

のついた主翼外翼はブラバンからのけずりだし。主翼のシャトル管制用ブリッジは3%角棒を2本重ねてけずりだしたものです。水平尾翼と胴体下面のフィン、は0.2%、機首のスタビライザーは0.15%の真ちゅう板から作りしました。機首のバルジ、水平尾翼のつけ根はエポキシバテです。

二機目のアウドムラはカーゴドアオープンの状態に作ってみました。バギュームパーツ以外は、メロウドのパーツをシリコンで型取りして複製しました。今回初めてバテ状シリコンS-7を使ってみたのですが、便利なものです。その昔、セメダインバスコークと、

ハイスーパーでパーツの複製をしていた頃のことかうそのようです。

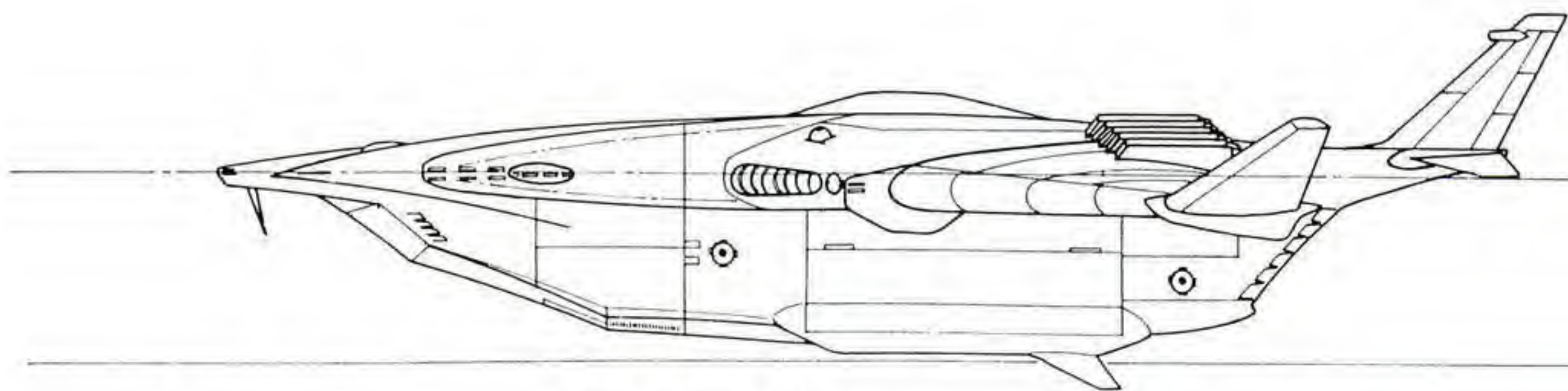
全体にサーフェイサーをかけてみがかだし、スジボリをはります。最近、小スケールモデルにスジボリはいらないと書いた人がいましたが、誰だったかなあ。ポリバテが所々にあるので慎重に引きます。いきなり穴があいたりべロリとはかれたりした時は瞬時に修正します。機体各所のメガ砲は2%の丸棒の先を丸めて埋め込みました。

塗装

アウドムラはオレンジ+白を全体に塗り、オレンジで機首、エンジンを塗ります。メロウドは全体をグレーFS

36330、機首とエンジンはB.I. カラーのフタロシアニンプルーです。いずれもつやを思いっきり消さないと巨大感がでません。さらにアウドムラはハンプロールのマッドレザー、メロウドはダークグレイでスジボリに沿って汚しをかけます。完成品を編集部にもっていき、アーガマと比べてみました。大きいとは思っていましたがこれほどとは。ボリュームでは完全にアーガマは負けてます。それでも劇中では大きく描かれすぎているようで、コクピットは幅、せいぜい10m。あんなに広くありません。こういう所はヤマトからあまり進歩していないようですね。ではまた。

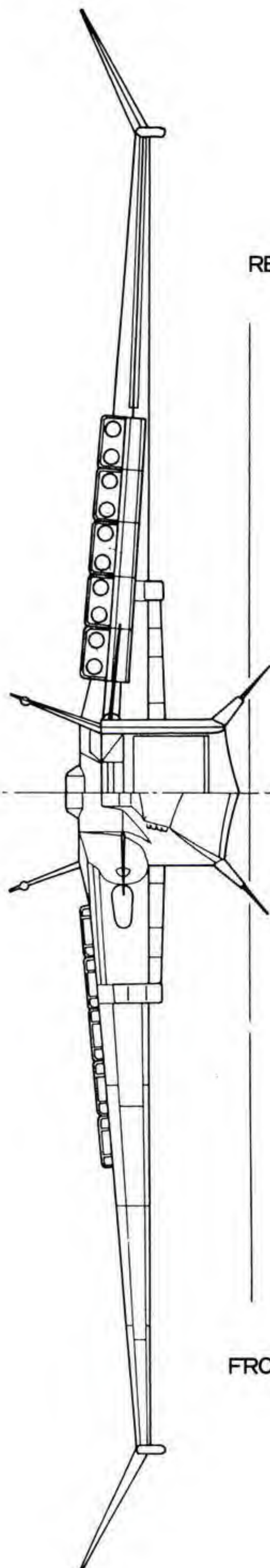




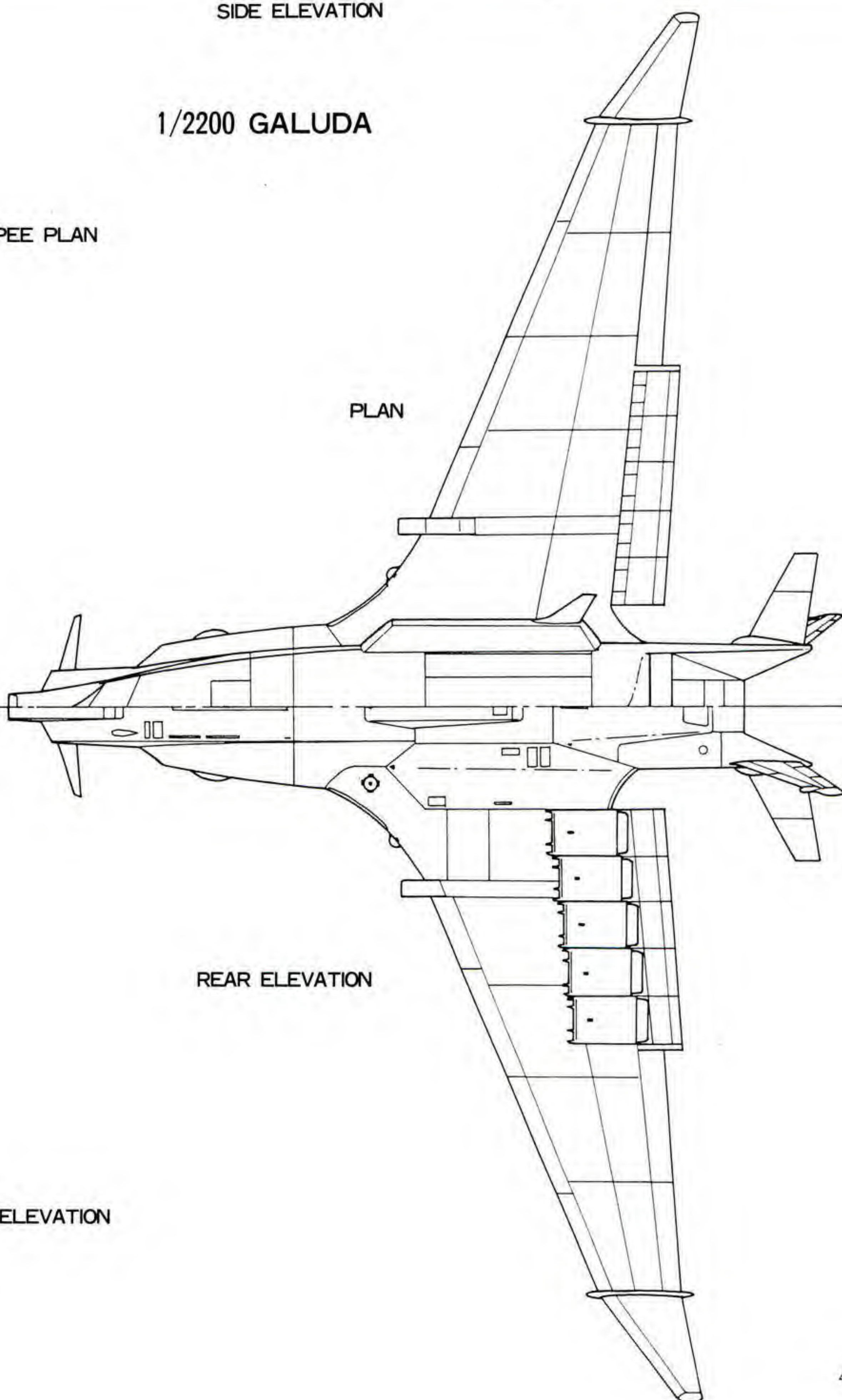
SIDE ELEVATION

1/2200 GALUDA

REVEPEE PLAN



PLAN



REAR ELEVATION

FRONT ELEVATION

カラバ XB-70 (レプリカ) バルキリー試作1号機

サニー1/300キット改造
加藤 浩

実機について

さて、このXB-70というヒコークはB-52の後継機として、20000mの高度を超音速で巡航し、敵地にメガトン級の水素爆弾を投下する能力を持った戦略爆撃機として開発されていたものの、ソ連領内でのU-2撃墜事件に象徴され

る地对空ミサイル及び、ICBMの発達でその存在価値が疑問視され、その結果SST開発用の実験機に計画変更、わずか2機が製作されたにとどまった。更に不運な事に1966年6月8日、2号機はF-104との空中接触事故で失われ、残った1号機は試験終了後の1970年よ

リデイトンの空軍博物館に保管、展示されるという数奇な生涯を送った機体でした。

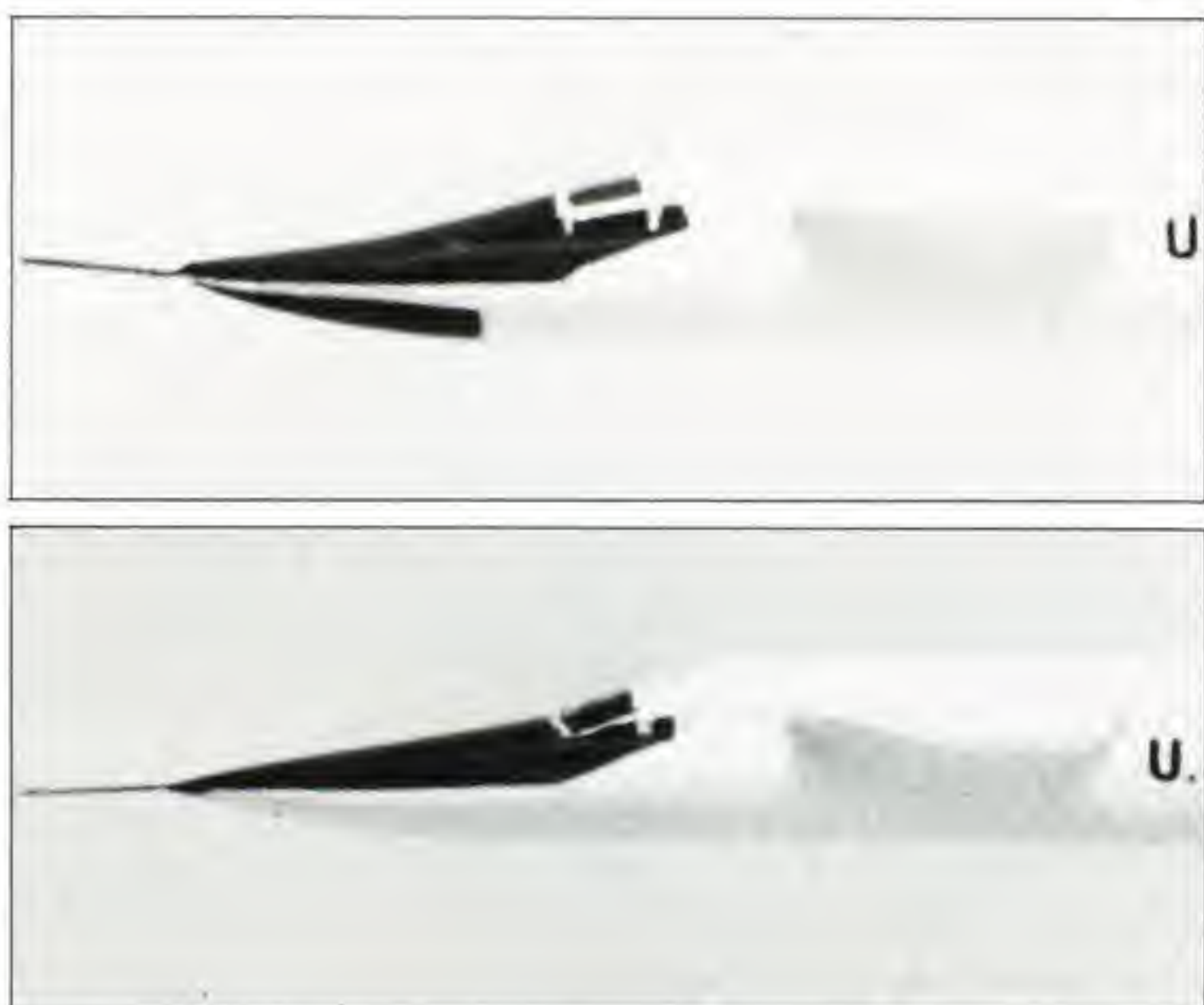
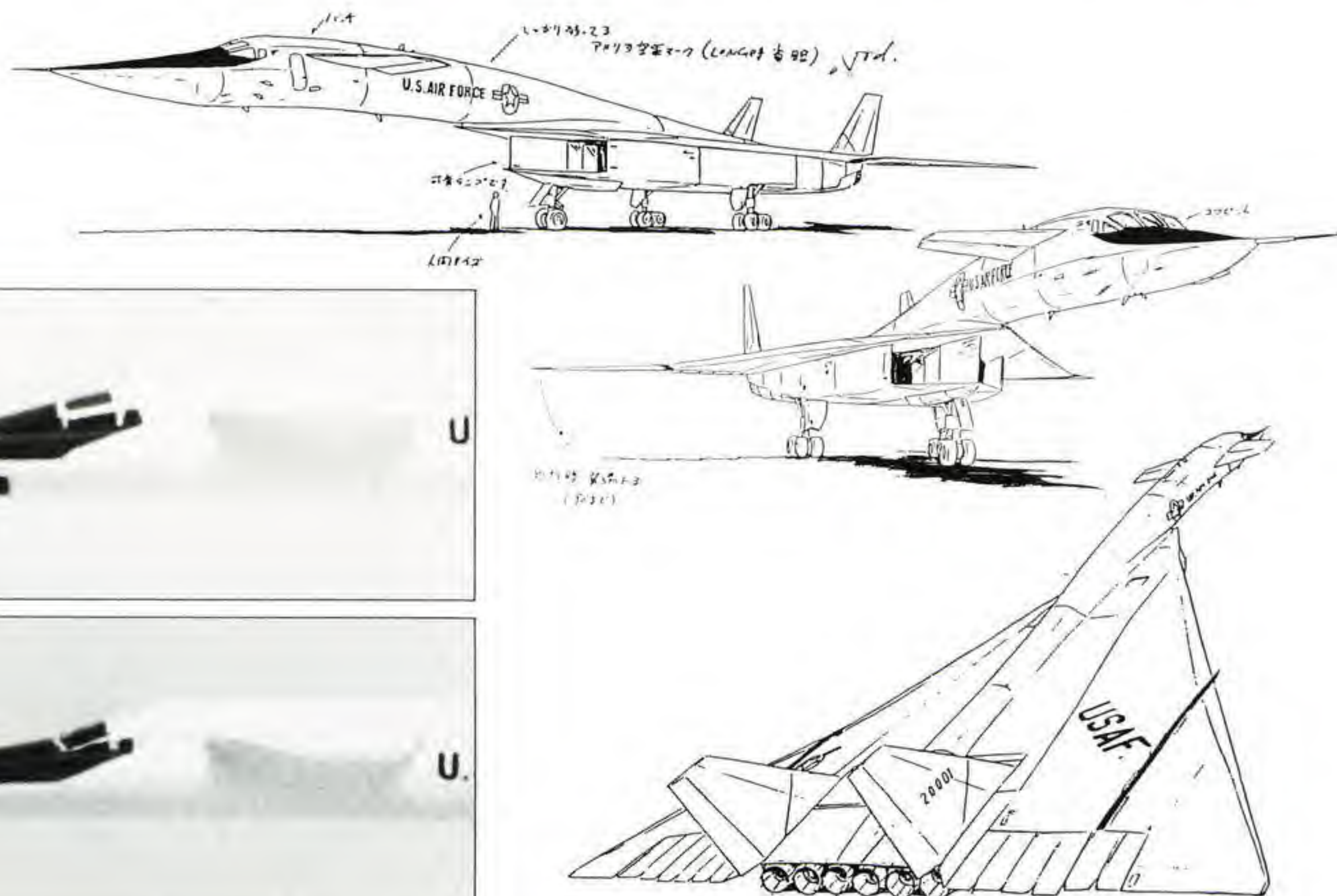
その非常に斬新なスタイルを持った本機は、幼少の頃に見た科学図鑑に出ていた『みらいのひこうき』然としており今見ても新鮮で下手をするとSF的？ですからあると思うのです。(B-1よりよほど未来的だと思いませんか?)

ところがドマイナーと思われていた本機も先年の某アニメ放映以来、知名度が上がったと見え、劇場版マクロスでは輝の部屋の下駄箱(?)の上にミニチュアが置かれていたり、ZGに至っては、1号機のレプリカという設定で12、13話にゲストメカで登場する(何も壊

さなくても良かったのに。)といった有様です。気付いてみると一寸前まで良く見掛けたサニーのキットがいつの間にか市場から姿を消しており、ずい分と有名になったもんだと感心する今日この頃です。

製作

今回ベースとなりましたのは、前述の昔日東、今サニーの1/300キットです。ところでこのキット、今から16年位前に発売されたもので、主翼後縁が2mm以上もありおよそマッハ3で飛ぶそうにないとか、機首はイーグル宇宙船か大阪万博のリニアモーターカーの模型(知ってる人は20歳以上でせう。)で一見ちっとも似てないのですが、図面に



合わせてみると全体形はだいたい合っています。唯一の国産キットだし、発売以来 100 円のままというのも有難いので、たとえ金型がサビていても大目に見ちゃいます。

資料は洋書のアエロシリーズNo30とエアワールド誌82年2月号を用意しました。んでもって、このキットに対し、各種パテとプラ材のお世話になって図面や写真を見ながら盛った削ったの在来工法で原型を作りました。この際、使用するポリパテはプラへの喰いつきを良くする為、硬化時に瞬着を少量混ぜて使いました。

垂直尾翼とカナード、エンジンナセル(?)は総てプラ板で新造し、6基ある

エンジン本体はキットのものでは径が小さいので、LSの1/144、F-4のドロップタンクをブツ切りにしたものを削って作り換え、脚回りはタイヤをオオタキ1/350、B747から流用し、その他を真鍮パイプとプラ片から自作しました。

製作開始時は原型をそのまま仕上げるつもりだったのですが、そのうち徐々に「どうせなら2機そろえたい!」と、欲が出て来まして、今回生まれて初めてシリコン型による機体の複製に挑戦してみました。少々翼が厚くなってしまい、製作時に240番のペーパーの手助けを借りることになってしまいました。(ま、売り物じゃないからいいか) スジ彫りは原型にはPカッターで入

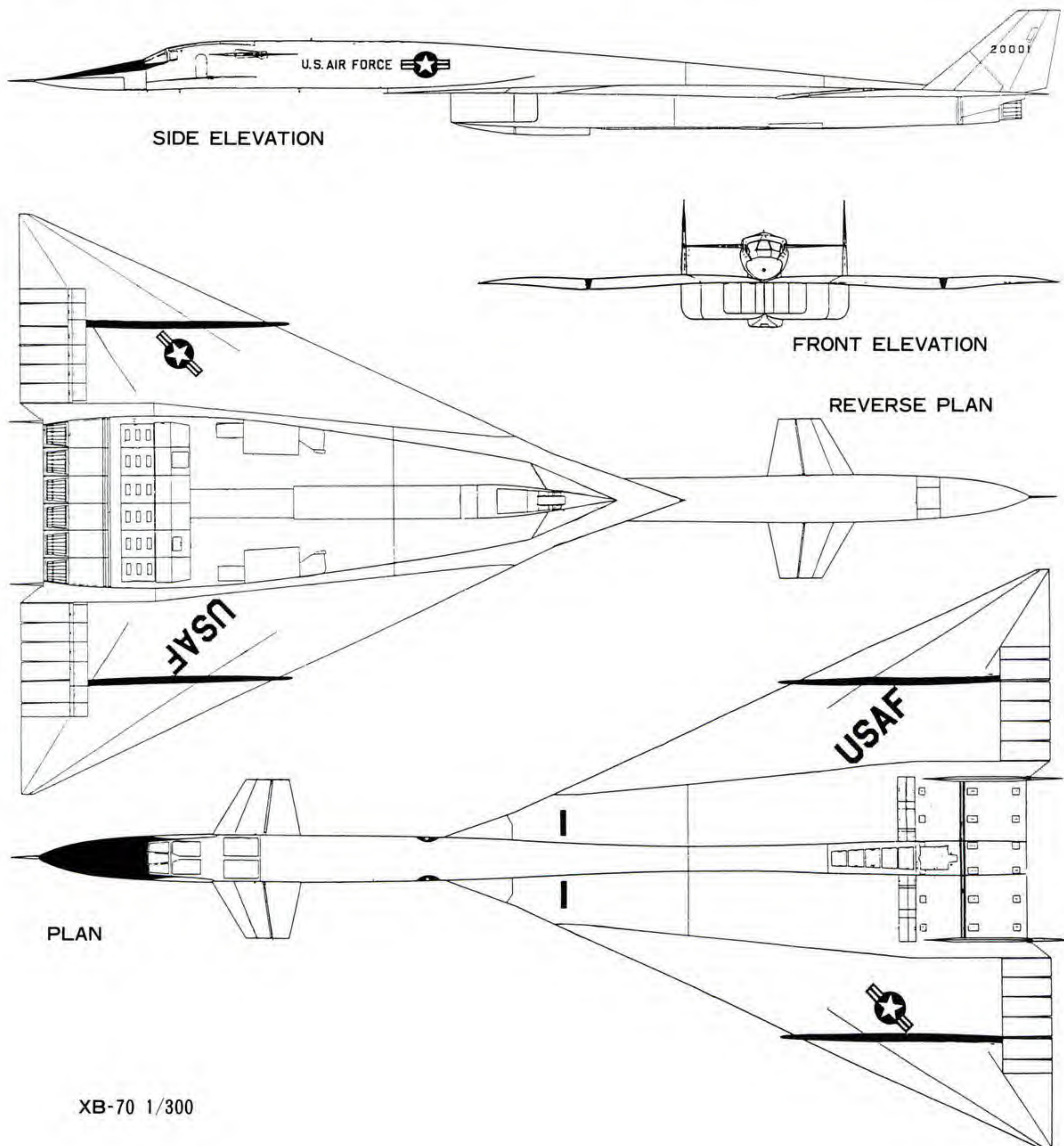
れましたが、如何んせん、WLモデラーにとって曲面へのスジ彫りは至難の技で、とうとう大部分をオミットしてしまいました。複製品には塗装後の仕上げにケガキ針で入れ直しましたが、この際、30°位に針を寝かせて引くと周辺の塗料をガリガリと傷つけることなくきれいに引けます。

塗装

ラッカー系の白で塗装し、コンパウンドで磨き上げ、アンチグレアその他をマスキングを施し、スケール効果を考え少々グレイがかかった黒を吹きました。この際、テープの合わせ目等から毛細管現象で塗料が入り込むのを防止する為、エナメルシンナーを綿棒に含

ませマスキング部をふくことでテープの密着性を増し、更にクリヤーを先に吹き、完璧を期しました。(もっとも、マスキングのライン自体が不満足であった為、何度も磨いたり吹いたりしているうちに機首の塗装に金属疲労ならぬ塗膜疲労のヒビ割れ!が生じたりしてエライ目にあってしまいました。

マーキングはデカールを使用し、国籍マークとシリアルナンバー(何故か70030となっている。)はサニーのキットの物を修正使用、米空軍の文字はLS1/144 F-16 IIIパッケージの試作機塗装のキットより流用し、タービンラインの赤線はストライプデカールの細切りにして再現致しました。



エウーゴ MSA-005 メタス

1/100スクラッチビルド
小田雅弘

ファとレコアが、取りあいをしていたモビルスーツである。アナハイムエレクトロニクス製で、エウーゴでは5番目に開発された機体。「Z計画」において、トランスフォームの実用試験上生み出されたモビルスーツで、可変機能は極めて簡素化されている。アーガマに搬入されたのは量産先行型の1号機で、比較的操縦しやすい可変モビルスーツであることから、初心者パイロットの間で使われる事が多い。この1号機も第34話で爆発してしまう（この時のパイロットはレコア＝ロンド）ので、もう登場しなくなるのかと思っていたら、小説版ゼータガンダム・強化人間（講談社刊）にもある様に、後に数機が増加配備された。

8枚にも及ぶメタスの設定資料をながめる事ばし、「うっ、これはひょっとすると画稿一枚毎に細部が違うじゃないか!？」という思いにかられ、ランディングスキッドを出した最もバランスの良い飛行メタス稿を基本に作る事にした。

すべてのパーツの荷電を支えるキィが、ロングノーズユニットである。ここは後端横幅で、約3cm、全長で13cm位になる様に整形。パーツの芯にマスターモデルのメタスのノーズを使い全体をプラ板でくるむ様に作っている。後方へかけてのふくらみは、ポリパテによる。表面のスジボリは、一度目立てヤスリで「道」を作ってから、Pカッターでなぞっている。ノズル基部のへこみは、ヒートプレスによる凹面工作。ノズルは、ハセガワのタマゴスペースシャトルの物。（本当に思うけどどこかで各種ノズル出してくれないかな、モビルスプリング級のヒットだと思うんだけど……）

次にMSモード時の腰となるセンターユニットを作る。ここはプラ板によ

る貼り工作で、位置決めが終わったら、フンドシに相当する部分を作り、センターユニットに接着。この部分はコクピットブロックが入るようにデザインと相談して位置決めを行なう。接続部には両サイドに穴を開けて5ミリパイプを通し、基部から5ミリと3ミリのパイプを使って、ノーズユニット下面と接続する。（差し込み式にしておき、後々の塗装を楽にしておく）

脚は内側と外側のふくらみをポリパテから整形し、それを2ミリプラ板でヒートプレス。スネ板幅1.5cmをはさみ、それぞれ内壁をプラ板0.5mmで入れ、補強用リブを5ミリ角棒で渡しておく。足首はヒートプレス。ヒートプレスで作ると、横幅に誤差があまり出ないので、工作上とても便利。足首の軸は8ミリプラパイプ。スネ側面の長さは5.5cmである。

次に肩だが、ノーズから肩ユニットまでの長さによって、脚マウント位の置が決定されるので慎重に決定。片側で幅1.8cm、長さは画稿割出して3.5cmとした。肩ユニットは左右割りのヒートプレスで、上面のセンサーユニットのバルジもヒートプレス、外側の張り出しはポリパテから削り、内側はヒートプレスによる凹面工作とした。肩のインナーブロックは、アオシマのイデオシリーズよりサディスザンのエンジンブロックをパテ加工したもの。この腕はポリパテ粘土（増量剤を混ぜて練った物）から削り出し、腕ブロックは、バルサブロックを削り出して、ヒートプレス（左右割り）した。手首収納口は、凹面のヒートプレス。

さてここまでで、メインのノーズ、肩、腕、脚の位置が決められるので、あらかじめ設置しておいたパイプとの接続を行なう。脚のマウントは、どうしてもヒザより下になってしまうので

泣く泣く内側に穴を開け、8ミリパイプを通して、フンドシ側から伸びる5ミリパイプと接続。肩ブロックの横軸は、本来ノーズ下面をくぐるのだが、腰とノーズ後端を継ぐパイプに当たってしまうので、ノーズ後部側面に穴を開け、同軸上に両サイド胸と肩を接続した。コクピットの部分は、首の台座をヒートプレス、コクピットはバルサ材からの削り出し、ランディングスキッドのあるブロックはヒートプレス。これら3つのブロックには軸を通し、ノーズ下面に固定する。フンドシとの位置関係を調整してみたが、飛行形態時にスキッドの出し入れを考えるためには、フンドシ自体をかなり小型化する必要があるようだ。

ふくらはぎから肩内側へ伸びるシリンドラーフレームは、ハセガワ1/72・155ミリカノン砲から、デコレートには1/144トラッド11とギャロップの関節パーツを使用。マイクロスプリングでパイピングをしてある。

さてここまで設定通りのメタスがで出来上がったわけだが、コミックボンボン（講談社刊）に連載された近藤先生の「Zガンダム」では、スタビライザー付きのメタスが登場している。近藤タイプでは、両肩、両脚にX字になるようにスタビライザーが付き、さらにフンドシに1枚で計5枚が付く。このイメージがかなり良いので、このメタスにも肩に2枚、フンドシに1枚の計3枚を装着してみた。肩の物は、1/144エルガイムMk.IIのテールフィンをプラ板でデコレート、取り付け基部は1/144トラッド11のパーツを流用、下部スタビライザーはプラ板から切り出し、

フンドシには、折りたたみ時を考慮してスリットを切って、そこへスタビライザーを固定してある。

塗装

パーツはユニット毎に取りはずせるようにしてあるので、各々をまずクリームホワイトで下塗りし、次にイエローをかぶせる。次にオレンジイエローで、凹もしくは下面に対してエアブラシで入れてゆき、最終的にクリアイエローオレンジで全体を整える。次にメタスの色指定でダークブルーになっている所は、マスキング（私の場合は、マスキングフィルムを使っている。グロスにしてもフラットにしても最終的にクリア塗料で選択すれば良いわけで、デカール貼りでもマスキングでも、まずグロスにしておけば、密着度は良い。このことは、かのベイン先生も書いておられる。）を終えてから、まずライトブルーグリーンを吹き、ブルーでシェイドを吹いてから、全体をクリアグリーンで調整する。スジボリにハンプロールのレーザーを流してから完成だが、エアブラシワークによって、表面粒の子が荒れているため、プロプライドで全体を磨き上げる。センサー類はプラ板から切り出して蛍光グリーンで塗装。

さてこれが作業の総てだが、基本でもあるので、さらにダメージやレタリングにも広げてゆく事ができる。

いつも書いているけど、絵よりも、立体を写真にした物の方が造る時には便利と言う物である。目で見て読んでもすぐに同じ事が出来なくてもあたりまえ、経験個数及び年数をまずわきまえていただくしかないという所である。



エウーゴ MSZ-006 Zガンダム ウェイブライダー

1/72スクラッチビルド
石川一法・二宮茂樹・野島まさと(製作)
佐藤直樹(仕上、塗装)

フルスクラッチのウェイブライダーを製作したわけだが、このモデルは、かなりディフォルメした(つまり飛行形態を重視して強調している)ものとなっている。

これがモビルスーツモードになったなら、かなりの細身になるのでは?と

思えるぐらいに機体をしほり、逆に翼面積を拡張した形とし、さらに足も一段スマートな物としている。

このため下面から見ると異様なほど細長い盾になってしまうが、この際モビルスーツ時のプロポーションは考えない事にした。モビルスーツモードへ

SIDE
ELEVATION

のつじつま合わせは考えず、飛行体としての製作を行っている。

さて製作上の注意点など述べて行きたいが、何分大半をプラ板にて構成しているため、非常に書きづらい。切った貼った盛った削ったと、極端に言えばこれで事足りるもの。

えー、まず、方向性を考えて、下面の盾から製作を始めた。そして極力縦方向に製作を進めてゆき、その後左右に延ばす、という手順で行った。

こうすれば、もともになる図面との立体物の差異の調整が楽で、左右のボリュームのひずみを最少におさえられると判断したためである。

なお、翼などは、とにかく薄く仕上げるようにと、慎重にヤスリを当てていった。ふくらはぎなどのアールの部分には、ポリパテ、エポキシパテを使用した。これだけ大きい物になると（全長が30cmを超えるのだ！）さすがに無理な荷重がかかるらしく、完成後すでにひび割れてきた部分が多々見受けられた。これにはマイッタ。

さて、左右の主翼のはさみ込みに、0.3ミリのプラ板を使用した以外はすべて1.2ミリのプラ板で構成されている。ふくらはぎの部分は前記の通りにポリパテを使用。他に、流用パーツとしてバンダイ1/100の60Rからノズル

を2ヶ、流用した。

今回の製作はめずらしく3人で分担して行ったが、ふりわけとしては、足と尾（スタビレーター）を石川一法、盾と主翼を二宮茂樹、私（野島）は胸とコクピットブロックを担当している。

（以上 野島）

さて僕が担当したのは、若干のプロポーション変更、ディテーリングと塗装です。

このモデルは、腕の部分思い切って省略してあります。これは腕をつけると機体後半部へのラインがうまくつながらず、悩みのタネなのです。飛行形態重視として、すっぱり割り切った

立体化も、良いでしょう。

ディテーリングは、主に機体表面にPカッターによるスジ彫りを行っていますが、変形を考えない分、楽ではありますが。少々ゆがんだりしていますが、気にしないように。さらに、ピンバイスによるリベット表現を行いました。

塗装については、担当より、セミグロスにしてちょ、なんて言われたもので、ブルー、オフホワイト部はそうしましたが、レッド、ブラックの部分に関してはどうしてもできなかった。オモチャっぽくなりそうでSWモデラーの感性が拒否反応を示したのです。

（以上 佐藤）

1/144 SCALE WAVE RIDER

REVERSE
PLAN

PLAN

REAR
ELEVATION

FRONT
ELEVATION

■ SPECIFICATION

● LENGTH/24.32m

● WING SPAN/18.61m

ARMAMENT

● BEAM RIFLE

● BEAM CANNON×2

A.E.U.G. MSZ-006

WAVE RIDER

1/72 FULL SCRATCHBUILD BY MASATO NOJIMA
SHIGEKI NINOMIYA FINISH WORKING BY NAOKI SATOH



ウェイブライダーとは、ゼータガンダムが、高速飛行及び大気圏突入形態の呼称である。機体下面のフライングアーマーで逆V字形のフォルムを形成し、ショックウェイブ(衝撃波)に乗る事が可能で、標準装備のまま大気圏突入能力を有する唯一のモビルスーツである。高ゼータ自体は、フライングアーマーユニットを交換する事で、全く別の機動兵器に変形する事も可能である。



モデルは、ウェイブライダーモードを、実在の変形機の寸法処理を無視して製作した物。と言うよりは、むしろシミュレーションを優先してリファインした結果である。スケールは、現用兵器の量感を採り入れるのを目的として1/72を選んでる。

製作に際しては、三面図を作成した後、それに基づいてポリフォームチェック用に、スタイロフォームブロックから削り出したラフモデルを作る。さらに構成面をそれぞ

れプラ板に現寸で写し取り、切り出したプラ板から組み上げている。サイズの大きい工作の場合、この種の方法は効果的であり、特にウェイブライダーの様に平面で構成されたデザインの場合、構成面をプラ板に置き換える事で、左右の構成パーツの誤差を修正することが出来る。

この作品では、野島、三宮、石川氏による基本工作の後、佐藤直樹氏によってディテールシグと塗装が行なわれた。



■ SPECIFICATION

- HEIGHT / 19.85m
- DRY WEIGHT / 62.7t
- GROSS WEIGHT / 62.3t

ARMAMENT

- HEAD VULCAN × 2
- GRENADE LAUNCHER × 2
- BEAM RIFLE
- BEAM SABRE × 2

A.E.U.G. MSZ-006
ZETA GUNDAM
1/72 FULL SCRATCHBUILD
BY TATSUMI CHIGUSA





モデルは、バキュームフォームモデリングの第一人者、下草巽氏による1/72フルスクラッチビルド。より設定資料に近づけつつ、長身のフォルムにまとめ上げた造型である。全体を構成するパーツの80%以上が、バルサ原型をバキュームフォームパーツにおこした物で、頭部は1/72ガンダムMk.IIと同様エホキシパテによるブロックを組み合わせた物。モビルスーツのプロポーションを重視するため、変型システムは入っていないが、各関節にポリキャップを仕込む事で、フリーランスなポーズ付けを可能としている。

MSZ-006 ゼータガンダムは、エゥーゴが最新鋭の技術を用いて造り上げたスーパーモビルスーツである。公的な生産施設を持たないエゥーゴ側としては、大規模な兵器開発は行なえず、あくまで隠密に開発が進められた。「Z計画」と名付けられたモビルスーツ開発計画は、地球連邦軍およびティターンズの軍備拡張をはばむための切り札であり、少数精鋭で最大の効果を上げる事がモビルスーツに課せられた最初の難関であった。ガンダリウムガンマ合金の技術を持つエゥー

ゴでは、リックディアスと連邦の新鋭機ガンダムMk.IIの技術を結びつけ、さらにカミーユ・ビガン発案による可変モビルスーツゼータガンダムの名にちなんで計画を進めた。そのため機体強度、武装実験のために百式、変形機構実験のためにメタスを、さらに大気圏突入のためフライングアーチャー等の実験を経て、ゼータを完成へと導いたのである。機体は小型ながら、標準装備のまま大気圏突入が唯一可能なモビルスーツである。





メガビームランチャーは、ゼータガンダム用に開発された対艦攻撃用火器で、百式が使用したメガバズーカランチャーは、このフォーマットとなった物である。このメガビームランチャーも、他のゼータの火器同様、ラッチがシステム化されているため、ウェイブライダーモードでは折りたたんだ状態で装着が可能である。

モデルは1/144キットのプロポーションを、よりスマートな物とし(特に脚部)、ホーズを固定してメガビームランチャーを持たせた物。メガビームランチャーは、すべてプラ板の組み合わせによる。キットをベースに楽しむ分には、比較的楽な工作で済ませられる。

A.E.U.G. MSZ-006 ZETA GUNDAM & MEGA BEAM LAUNCHER

1/144 BANDAI KIT BASE
BY MASAHIRO ODA



A.E.U.G.

SUPER GUNDAM

1/72 RX-178 GUNDAM MK II

FULL SCRATCHBUILD

BY TATSUMI CHIGUSA

MASAHIRO ODA

1/72 G-DEFENDER

FULL SCRATCHBUILD

BY MASAHIRO ODA

G-DEFENDER

■SPECIFICATION

- LENGTH/39.5m
- WING SPAN/27.1m
- DRY WEIGHT/24.7t
- GROSS WEIGHT/60.3t

ARMAMENT

- 14MISSILE POD×2
- LONG RIFLE



スーパーガンダムとは、ガンダム Mk. II が、Gディフェンサーを装着したモデルブースモードの事である。ティターンズから奪取したガンダム Mk. II のホロシールドを引き出したため、アサハイムエレクトロニクス技術陣が造り上げた増加アーマー及びウェポンシステムが、Gディフェンサーと

呼ばれる宇宙戦闘機である。さすがにスーパーガンダム（Mk. II ディフェンサー）時には機動性が低くなる物の、攻撃能力は数倍に向しする。またGディフェンサーのウーシェンレーザーを転用する事で、メガビームランチャー並みのライフルを使用する事が出来る。



モデルは、千草、小田氏が造り上げた1/72ガンダムMk.IIに、Gディフェンサーのコンセプトデザインを担当した小田氏自らの手によるGディフェンサーを装着し、スーパーガンダムとして完成した物。パーツの成形はヒートプレスによる物で、単独でGディフェンサー、ガンダムMk.IIを収納してGフライヤー、モビルスーツモードになってスーパーガンダム（Mk.IIディフェンサー）とすべての形態を取る事が出来る。さらに立体用にアレンジを随所に加え、主翼（アーマメントラック）にプロペラントタンク、ロケット砲ポッドを装着してみた。





MODELING BY YOSHIHIKO KOSAKA



MODELING BY TATSUMI CHIGUSA

RX-178 GUNDAM Mk.II

SPECIFICATION

- HEIGHT/18.5m
- DRY WEIGHT/33.4t
- GROSS WEIGHT/54.1t

ARMAMENT

- BEAM RIFLE
- HYPER BAZOOKA
- HEAD VULCAN POD

上段2点は千草氏によるフォーマットモデルと小田氏のフィニッシュモデル。素材の色によって何を使用したのかが解る。中段右は小坂氏によるキットベース1/100ディターンズ仕様Mk.II。



MODELING BY TAKASHI SHIGA

中段左は、1/100キットベース千草氏のMk.II。シルバー系のカラーリング、プロポーション、頭部の修整に注目。下段左は1/144キットベースディターンズMk.II。右は1/144キットベース、鈴木氏によるGフライヤー。ディターン、ランディングスキッドが追加されている。



MODELING BY NOBUO SUZUKI

■ SPECIFICATION
MOBILE SUIT MODE

- HEIGHT
18.1m(EXCEPT BACK POD)
26.0m
- DRY WEIGHT 27.8t
- GROSS WEIGHT 52.4t

MOBILE ARMOR MODE

- HEIGHT 6.2m
 - LENGTH 21.8m
- ARMAMENT
- ARM BEAM GUN × 2
 - BEAM SABRE × 6

A.E.U.G. MSA-005
METHUSS
1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY MASAHIRO ODA

エゥーゴの「Z計画」で、変型モビルスーツのテスト機として開発された機体。通常の離着艦は、モビルスーツモードで行なわれる事が多いが、戦闘中は主としてモビルアーマーモードで使用される。変型機としては簡易な設計のため、数機が作られ実戦参加している。

モデルは、モビルアーマーモードの状態

でスケラッチに仕上げた物。両肩および胴体下面のスタビライザーは、近藤和文氏のデザイン。(近藤版では、両脚にさらに2枚追加されている)を参考にしている。パーツはガリエスデビルとのブローイングとモーターの組み合わせによる。カラーリングはタリスマンカラーで色段階を表現した。



KALABA XB-70 VALKYRIE

1/300 SUNNY KIT BASE
BY HIROSHI KATO

ユニバーサルセンチュリー以前の、1962年に最後の飛行を終えた、幻の戦略爆撃機ノースアメリカンXB-70A-2のレプリカ。ケネディ基地の戦争博物館で管理されていた物を、ガラバのハヤト・コバヤシが飛行させた。全長57.61mにも及ぶ巨人機で、11tのペイロード、高度20000mで最大速度マッハ3.0をマークする超音速爆撃機である。

モデルは、サニーインターナショナルの1/300XB-70バルキリーをベースに、地上姿勢と飛行状態とに分けて製作した。



GALUDA MELOD FEDERAL FORCE AUDMURA KALABA

1/2200 VACUM FORMING
BY SHIGEKI NINOMIYA



FEDERAL FORCE RX-G132 SUPER-G-ARMOR

1/144 BANDAI KIT BASE
BY SHIGEKI NINOMIYA



一年戦争時に開発された、RX-78ガンダム用Gアーマーの改良発展型。かつてのGアーマーが、コアブロックシステムを全面的に活用した、多目的戦闘システムだったのに対し、この機体では、ガンダムを輸送する機能を持った重戦闘機という性質に変わっている。ガンダムを収納するための可変機能も、Aパート、Bパート完全分離型でなく、両者をアームがつなぎAパートが上方へスライドオープンする形式を採用している。発進の際にはラウンチングブースターを並用し、長距離侵襲機として使用する。固定武装はビームキャノン2門、翼下、胴体下面にはロケットランチャーポッドを搭載する事が可能である。戦後しばらく、研究が続けられ、支援戦闘機計画でRXナンバーを与えられたが、生産化は行われていない。

モデルは、Gアーマーのキットをベースに、イメージをふくらませた物。ガンダム収納ギミックの他、引き込み式ランディングスキッドを持つ。写真はガルダからの空中発進である。



ガルダと呼ばれる機体は、全幅524mにも及ぶ巨人輸送機で、かつて考案されたスパンローターが如く、周回軌道に乗ると、空中給輸によって飛行を続ける、言わば飛行する中継基地のような物である。当初は、アウドムラ、スードリ、メロウドなど、四方を守る神にちなんで、4機が製作され、次いで数機が建造され運用されている。内アウドムラは、カラバの所有となっている。

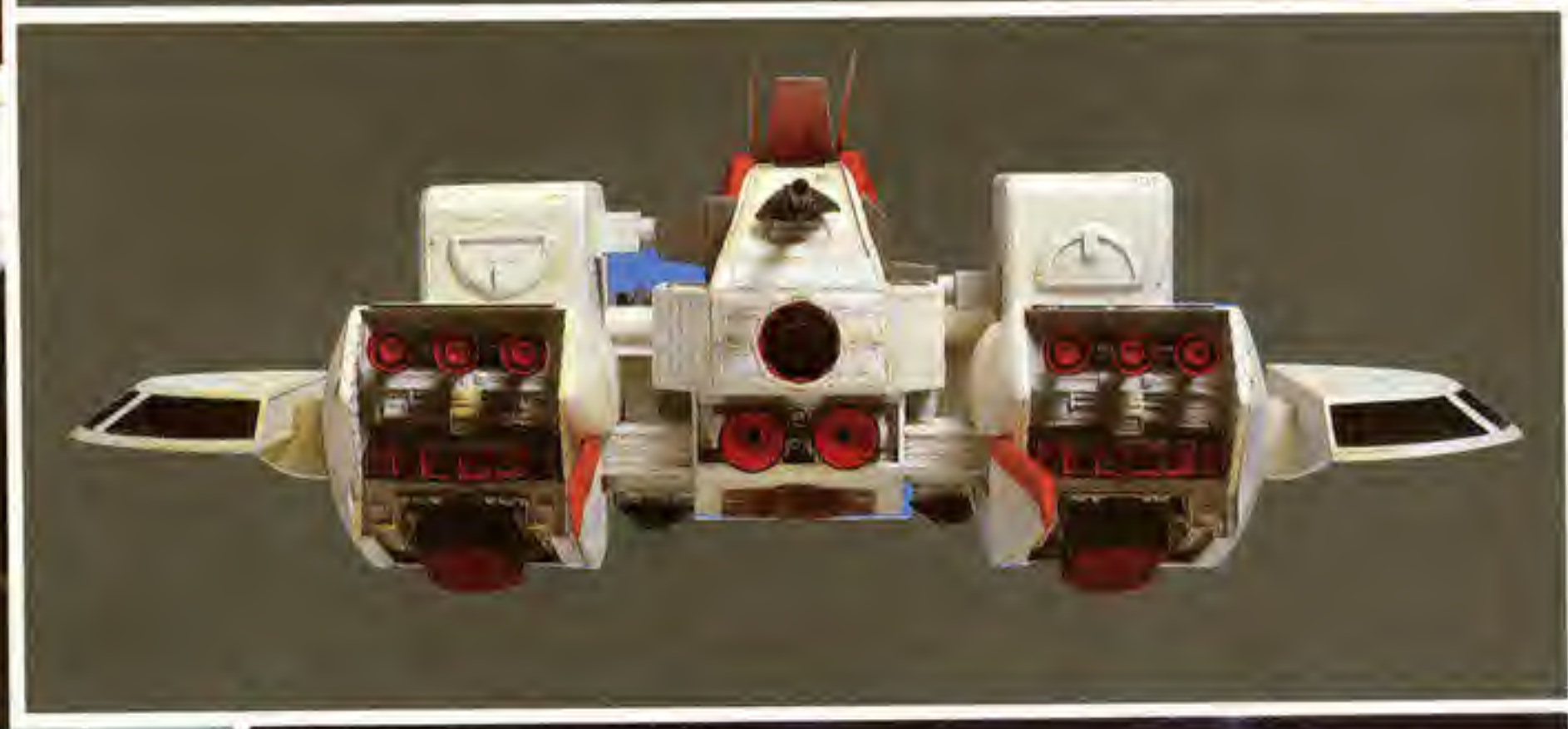
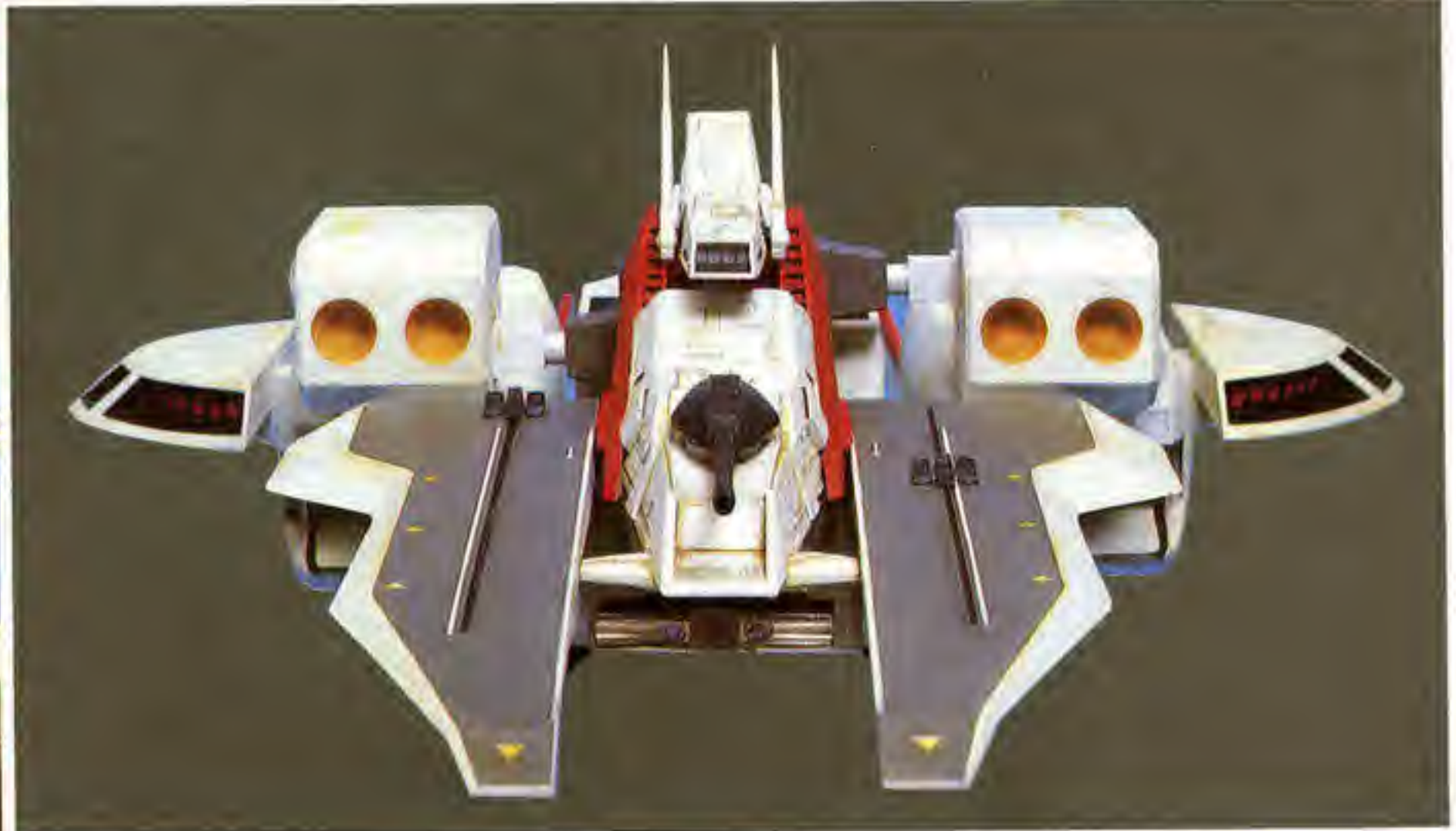
モデルは、キットのアーガマに合わせた、1/2200のスクラッチビルド、バキュームフォームによる造型である。アーガマとの比較写真を見ていただければ、いかに巨大かが解ると言う物。



A.E.U.G.
AGAMA

1/400 FULL SCRATCHBUILD
1/2200 BANDAI KIT BASE
BY NAOKI SATOH





メラニー・ヒュー・カーバイン出資の基、ブレイクス・フォーラ準将率下の部隊のため建造された、エウゴの強襲用宇宙巡洋戦艦。船体には2本のモビルスーツ・カタパルト、船内には2段式モビルスーツ・バンガーデッキ。船体中央部に回転式居住ブロックを持つ。カラーリングは、かつてのホワイトベースを想わせる物である。

モデルは、1/400フルスクラッチビルドによるアーガマ。そのほとんどがプラ板製である。全長で77cmにも及ぶ巨大造型。製作はスターウォーズ、宇宙戦艦造型で御馴染み佐藤直樹氏。上の2点は、1/2200キットの居住ブロックを回転式に改め、バリエートを装着した物。バリエート本体は、ポリエステルパテの削り出しである。

A.E.U.G. MSA-099 RICK DIAS

1/100 BANDAI KIT BASE
BY HIROYUKI NAKAZAWA

■ SPECIFICATION

- HEIGHT / 18.7m
 - DRY WEIGHT / 32.2t
 - GROSS WEIGHT / 54.7t
- ## ARMAMENT
- BEAM PISTOL × 2
 - VULCAN PHALANX × 2
 - CLEY BAZOOKA



エゥーゴの開発第一号モビルスーツ。ジオンのリックドム系モビルスーツと連邦のガンダムの長所を組み合わせた機体。ガンダリウムガンマ合金を使用している事からガンマガンダムとも呼ばれる。エゥーゴの活動開始後は、RMSからMSAのナンバーへ変わった。



モデルは、1/100キットのリックディアスをベースに、全面的なプロポーションの改修を行った物。特に設定資料のリアスタイルに対して追求した造型である。スカート内のバーニア追加、腰のプレートアーマー可動、指関節可動化、また初期設定にもあるように、ショルダーバインダーは、肩にも取り付けが可能とされている。





MOBILE SUIT GUNDAM 4

3月1日より、「機動戦士ガンダムダブルゼータ」
毎週土曜日P.M.5:30テレビ朝日系にて放映開始!

ノーマル、リアル、M.S.V、ゼータと、アニメモデル史上空前の総数178種、さらに新シリーズ、「ダブルゼ

不滅のガンダム

MOBILE SUIT
NORMALTYPE GUNDAM



MOBILE SUIT
REALTYPE GUNDAM



プラモデル[®]

一歩へと。バンダイは、3Dプラモデルの領域で、ガンダムに新たなドラマを創造し続けて参ります。

に新世紀到来!



株式会社バンダイ
ホビー事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111 (電話)03-842-5165<直通>

**BAN
DAI**

STURM DIAS

■ SPECIFICATION

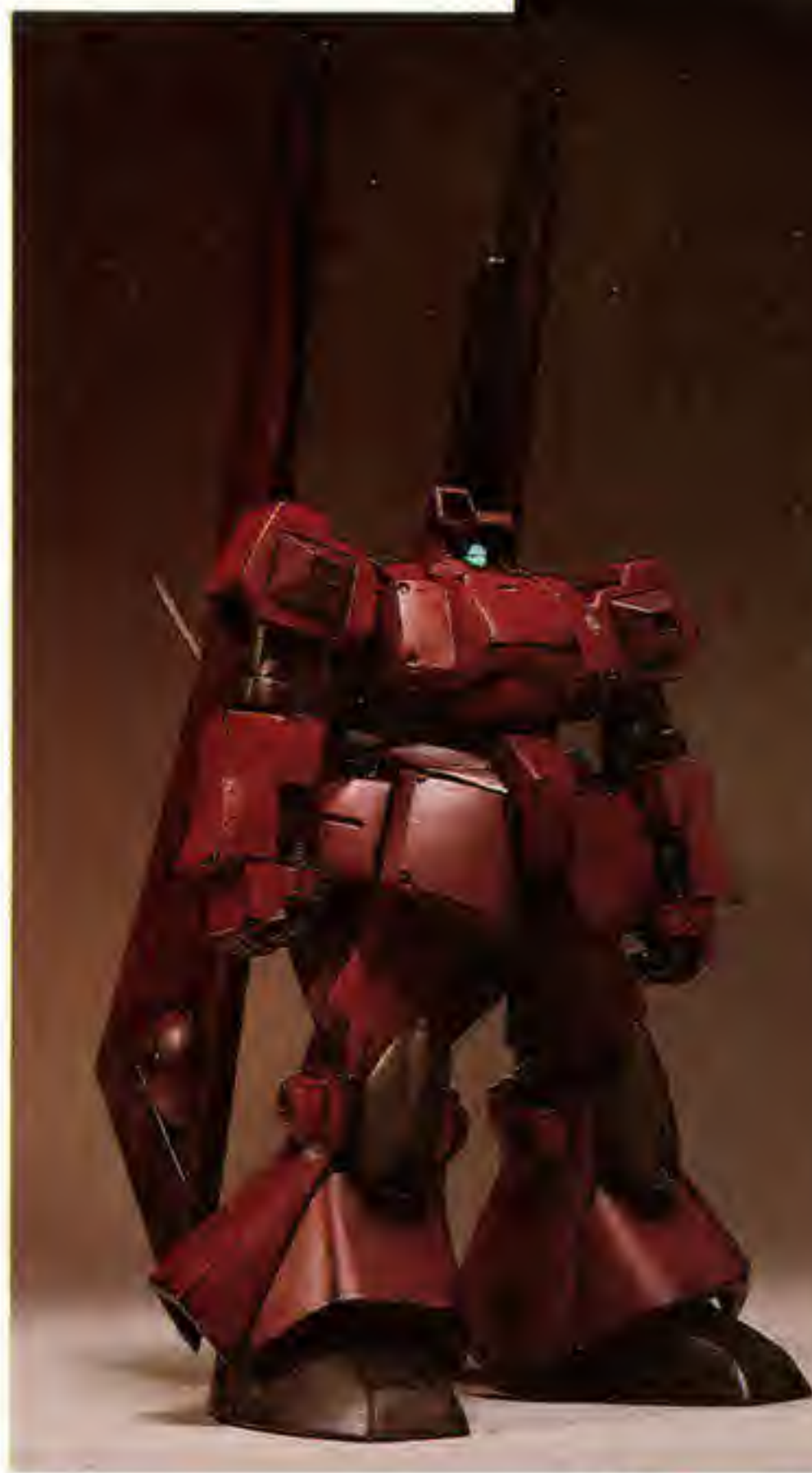
ARMAMENT

- FLAK BEANS

- VULCANIZATION
- CURE RATE

- CLEY BARR
- NEBE LOU & LAM

RMS-099 RS シェツルムディアスは、リックディアスを基にした突撃型モビルスーツで、クワトロ・バジーナ大尉の乗機として使用された。通常型ディアスとの最大の相違点は、背部に装着された大型グライバインダーで、最重装備の状態では、両肩にさらに2基のバインダーが取り付けられる。ビームヒストルは背部に取りつけたまま、エアフラックのみとして使用し、さらに標準装備としてクレイバズーカ2基、多発式ロケット砲ネーペランチャーも持つ。



モデルは、リックディアスのデザイナーである水野護氏本人の手になる物で、1/144のキットをベースにスペシャルサイズ。改修点は頭部の他、腕をガルバルディβに、リアスカートで延長し、背部ラック及び、グライバインダーを、新たにプラ板から造型している。カラーリングは暗めのブラディレッドに、エナメルブラックをウォッシングした物である。



A F V モデラーとして有名な松本州平氏作による一般型リックディアス。各部に溶接跡などの処理が施され、戦車的色合いの強い作品となっている。キット(1/144)ベース。



杉田晋氏による、超フラット仕上げのリックディアス。1/144キットをベースに、腕、胸、頭部、脚部、腰等かなり改造が加えられている。面取りが鋭角的で重厚に仕上がっている。

A.E.U.G. MSN-00100 TYPE 100

1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY TOMOYUKI ARAI

百式は、アーガマ隊がティターンズから奪取したRX-178ガンダムMK.IIと、「Z計画」用素体モビルスーツを組み合わせて完成された、エゥーゴ版ガンダムである。機体はデータ収集用に全くのワンオフで製作されたカスタムメイドであり、全面に金色のプラスチックコーティングが施されている。パイロットは、クワトロ・バジーナ大尉こと、シャア・アズナブル。通常型モビルスーツとしては、A級の性能を誇っている。

■SPECIFICATION

- HEIGHT
18.5m(EXCEPT ANTENNA)
19.2m
- DRY WEIGHT 31.5t
- GROSS WEIGHT 54.5t
- ARMAMENT
- BEAM RIFLE
- BEAM SABRE
- MEGA BAZOOKA LAUNCHER



モデルは1/144のスクラッチビルド。下の写真は約1/100で最初に製作された物でキットの発売後、新たに製作したのがこのページに掲載された百式。プロポーションは、長身をより強調しているため、設定全高よりも若干高くなっている。

パーツは平面部分をプラ板による組み合わせ、曲面部分をエポキシバテとポリエステルバテで形成している。カラーリングはシルバー地にクリアイエロー・オレンジを吹きつけて仕上げている。



A.E.U.G. MSN-00100
TYPE 100KAI
1/144 BANDAI KIT BASE
BY MASAHIKO ASANO



百式改は、デカール作戦終了後にカラバによって改良された機体。プロペラント容量増大化、ライフル用ジェネレーターの高出力化に伴い、かつてのシャア大佐の象徴色である真紅の塗装が施されている。

モデルは1/144のキットをベースにした物。よりモビルスーツ的なプロポーションを追求している点では、左ページの百式とは好対象の造型である。

工作としては、両肩を斜めに切り落とし、頭を後頭部に向けてボリュームアップしている他、バックパックにプロペラントタンクを追加している。

カラーリングは、イタリアン系の赤を下地に塗り、マルーンとクリアレッドの混色でシェイドを、全体にはクリアオレンジをかけて仕上げている。



FEDERAL FORCE RX-166 GUNDAM Mk.III EGLEY

1/144 MIXING BUILD
BY MASAHIRO ODA

■ SPECIFICATION

- HEIGHT
20.6m (EXCEPT BACK PACK)
31.4m
- DRY WEIGHT / 52.1t
- GROSS WEIGHT / 88t
- ARMAMENT
- BEAM RIFLE
- HYPER BAZOOKA × 3

RX-166 イグレイは、開発途上で生産配備を却下された、RX-178 ガンダム Mk.II の、アドバンスドバージョンである。機体の設計には、汎用性よりもペイロード、出力増強が重視されており、戦術攻撃型モビルスーツに属する機体である。試作のみで終わったが、同キリマンジャロ基地の開発機には、RX-160 バイアランがある。



モデルは、1/144 の百式をベースにしたミキシングビルド。連邦軍で続行開発されたガンダム Mk.III を想定して造型されている。頭部にはゼータガンダム、両腕にはガンダム Mk.II、胴体、脚部は百式をベースに構成し、背部には市販キットからの流用による大型バックパックを装着している。

カラーリングは、パール仕上げのホワイトに、グレイでシェイディング、ブルーはスカイブルーをベースにクリアグリーンを乗せて、柔らかみを出している。

TITANS RX-272 GUNDAM MK III HALPULEY

1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY TOMOYUKI ARAI

■ SPECIFICATION MOBILE SUIT MODE

● HEIGHT
22.3m(EXCEPT REARWING)
25.9m

● DRY WEIGHT/48.9t

● GROSS WEIGHT/118.2t

MOBILE ARMOR MODE

● LENGTH/30.24m

● WIDTH/17.3m

ARMAMENT

● CANNON×4



RX-272 ガンダムMk.IIIは、グリプスで試作された可変モビルスーツ。1号機はフリーア、2号機をハービュレイ、3号機にデュライと、装備の違いによってそれぞれ愛称がある。変形すると高速戦闘モードとなり、3

号機には、ウェイブライディングボードを装着する事で大気圏突入も可能である。対ゼータガンダム用のMk.IIIガンダムではあるが、ガンダリウムベータ合金の精練に限界がある事から、試作ナンバーが取れずに終わっている。



TITANS RX-139 HAMBRABI Mk. Ib VAMPIRE

1/144 BANDAI KIT BASE
BY NOBUO SUZUKI

■ SPECIFICATION MOBILE SUIT MODE

- HEIGHT/25.92m
- DRY WEIGHT/40.2t
- GROSS WEIGHT/68.3t

MOBILE ARMOR MODE

- LENGTH/33.8m
- WIDTH/22.3m

ARMAMENT

- FIXED BEAM RIFLE×2
- "SEASERPENT" HEATROD
- "WEB SPINNER" CATCHING NET
- BUSTER CANNON

俗称バンパイアと呼ばれるこの機体は、RX-139 ハンブラビの性能向上型としてティターンズに実験的に配備されたモビルスーツである。頭部レドームは大型化され、オプティカルシーカー、バルカン砲2門が追加されている。またウイングバインダーのジェネレーターは大型高出力化され、それらに伴う冷却システム、プロペラント容量の増大化によって、機体の数ヶ所が、スケールアップされている。



モデルは1/144のキット改造。ハンブラビのデザインを放射状に強調した物となっている。追加部分の工作はヒートプレスとプラ板を使用。カラーリングはティターンズカラーとした。

TITANS RX-139
HAMBRABI
1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY TOMOYUKI ARAI



フルスクラッチビルドによる、1/144スケール・ハンブラビ。永野護氏のデザインラインを強調するために、脚部を若干長めにデフォルメーションしている。空間の閉じたパーツは、エポキシパテとポリエステルパテによる。残りの部分はプラ板とプラ棒で構成。変形可能にするため、各関節には全て市販品からの流用によるポリキャップが使用されている。



TITANS RX-139

HAMBRABI

1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY NAOKI SATOH





この可変モビルスーツは、ア・バオア・クーにおいて開発されたものであり、ティターンズによって運用された。配属はシロッコ麾下のヤザン・ゲブル隊。モビルアーマーモードからモビルスーツモードへの可変はスピーディーで、また機構そのものもシンプルなためメンテナンスに要する時間短縮等を含め、可変モビルスーツの有効性を実証した。

モデルはボディ、脚等をヒートプレス、他はプラ板製のスクラッチ。もちろん可変する。



- SPECIFICATION
- MOBILE SUIT MODE
- HEIGHT/19.9m
- MOBILE ARMOR MODE
- LENGTH/17.9m
 - WIDTH/15.9m
 - DRY WEIGHT/34.9t
 - GROSS WEIGHT/56.9t
- ARMAMENT
- BEAM RIFLE X2
 - "SEA SERPENT" HEATROD
 - "WEB SPINNER" CATCHING NET

FEDERAL FORCE RX-110 GABTHLEY

1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY YOSHINOBU SHIMA

■ SPECIFICATION

MOBILE SUIT MODE

- HEIGHT / 18.5m
- DRY WEIGHT / 32.6t
- GROSS WEIGHT / 56.2t

MOBILE ARMOR MODE

- LENGTH / 19.2m
- FULL LENGTH / 26.5m

ARMAMENT

- FEDAYEEN RIFLE
- MEGA BEAM CANNON X2
- BEAM SABRE X2
- VULCAN



ルナツーで製造された可変モビルスーツ。両肩にオールラウンドタイプのメガ粒子砲、両腕に2本ずつ、計4本のサーベルを装備し、外部兵装としてフェーダイシ・ライフルを使用する。2~5機が試作され、実戦テストを兼ねてティターンズに配備される。モビルスーツ→モビルアーマー、その中間形態の3モードに変形でき、マウアー・ファラオ、ジェリド・メサ両名によるテストの結果、どの形態においても秀れた戦闘性能を発揮することが実証された。また、モビルアーマーモードにおいては総てのバーニアノズルを後方に向けての、高速移動も可能である。脚部よりせり出すツメは近接戦闘において有効である。



ファンド造形によるパーツを原型とし、シリコンゴムとポリウレタン樹脂による複製品を基礎としたフルスクラッチビルド。基礎パーツに各種パテを盛り、胴体、肩、腕、大腿部、すね、つま先等を成形。スカート、突起物はプラ板、フェーダイシライフルは真ちゅうパイプ、プラ板製である。各部のノズルはツヅミ弾を主とした流用パーツが使用されている。

右は佐藤直樹氏製作によるキット改造のガブスレイ。肩、腕、胴体、頭部を中心に固定ホースでプロポーションに手を入れている。



SPECIFICATION

● HEIGHT

18.6m

23.1m(INCLUDING REAR BOOM)

● DRY WEIGHT/34.2t

● GROSS WEIGHT/54.7t

ARMAMENT

● MEGA BEAM CANNON X2

TITANS RX-160 BYALANT

1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY YOSHINOBU SHIMA



キリマンジャロベースで開発された10番目のモビルスーツ。モビルアーモード（ブラスター装備）における長距離飛行性を重視したギャプランに対し、モビルスーツモードのままでも対し、バリエーションシステムを使用した大気圏突入機等の撃墜を目的とした試作機である。その為、腰部のメインフレーム、肩部の熱核ジェットエンジンに加え、背部にもバーニアを装備し、垂直上昇能力の強化を計った。

しかし、この能力の評価試験を実施する前の不完全な状態でジェリド・メサが戦闘に使用し、高い機動性能と戦闘能力を発揮。以後ジェリド専用機となる。武装は両腕のメガ粒子砲2門（外してビームサーベルとしても使用可能）である。



このザクザクは、初代モビルスーツの設計者である一嶋義信氏によるフルスクラッチビルド第2作。バイアランをデザインされた藤田一巳氏のラフデザイン、決定デザインを基にデザインアレンジを行ないプロポーションを決定した。肩ブロックと肩部熱核ジェットエンジンのバランス変更、背部バーニアの大型化、頭部の形状変更、踵位置の後退（重心が高いため）等が

それである。製作はカブシキと異なり、プラ板によるヒートプレスである。これは、各パーツの軽量化を計る為で、バルサ材を削った原型に、熱したプラ板を押し当て、不要部分を切り取ってパーツとする。踵をポリボテの削り出しで作り、足にオモリを入れる事で高い重心位置を補っている。非常に個性的な造形物である。

TITANS NRX-055

BAUND DOC

1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY MASAHIRO ODA



■ SPECIFICATION

MOBILE SUIT MODE

● HEIGHT

27.3m

29.7m(INCLUDING ANTENNA
BOOM)

● DRY WEIGHT/82.7t

● GROSS WEIGHT/129.4t

MOBILE ARMOR MODE

● HEIGHT

13.0m(FLYING OPERATION)

19.3m(LANDING OPERATION)

● LENGTH/27.2m

● WIDTH/15.2m

ARMAMENT

● BEAM RIFLE

● WIDE MEGA BEAM CANNON



NRXのナンバーが示す様に、地球連邦軍ニュータイプ研究所本部で開発された可変モビルアーマー。かつてジオン公国が完成前に開発を放棄した、ゼロサイコミュシステム搭載機ジオングを想わせる機体。実際同等の大きさを持つ。通常宇宙空間で運用する際はモビルアーマーモードで使用する。試作1号機は、データ収集用の複座型で、生産対応型の2号機は、パイロットの強化人間の脳波に合わせて、サイコガンダム同様のコンパクト・プログラミング・システムが搭載されている。システム搭載のため、機体は大型化しているが、機動性は高い。

モデルは、小林誠氏の手によるベシックデザインを基に、小田氏が造型したスクラッチビルド。サイズ的には1/144ではあるが、想定としては小スケールぎみに質感表現を施してある。左腕とスカートは、バルサ原型からおこしたヒートプレス。頭部はポリエステルパテよりおこした。残りはほとんどが流用パーツである。脚は付け根から取りはずす事が可能で、飛行姿勢は左ページにある様な状態になる。スカート下のプロペラントタンクは、アクリルパイプを加工した物。一応変形に差しかえない様に取りつけてある。



AXIS MMT-1 AMX-003 (FEDERAL NUMBER)

GAZA-C

1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY KAZUNORI ISHIKAWA

■ SPECIFICATION MOBILE SUIT MODE

● HEIGHT

18.3m

22.5m

(INCLUDING BACK POD)

● DRY WEIGHT/40.8t

● GROSS WEIGHT/72.5t

MOBILE ARMOR MODE

● LENGTH/21.2m

● WIDTH/10.4m

● HEIGHT/10.9m

ARMAMENT

● BEAM SABRE

● BEAM GUN×2

● KNUCKLE BUSTER

ガザC。一年戦争後に連邦軍の手を逃れたジオン残党の拠点“アクシズ”で開発された可変モビルスーツである。ナンバーのCからも類推できる様に、過去にガザA、Bが存在する。Aは宇宙空間で使用する作業用ポッド、Bはさらに武装を加えてモビルスーツ化した物である。CタイプはBタイプに可変機能を加え、生産簡易性を高めた物として完成している。戦術的には、かつてのザク・モビルスーツに代わる兵器として運用するために開発されたと考えられる。

モデルは1/100スケールで造られた物。各パーツは、ほとんどポリエステルパテブロックからの削り出しで、モビルアーマーモードに変型可能としてある。カラーリングは、パープルを基調に、クリアレッドの段階色でトーンをつけている。



アクシズ MMT-1 (AMX-003) ガザC 1/100フルスクラッチ 石川一法

とりあえずは変形するものの、全体のバランス等が設定画とまるで似てないのです。これは、変形ギミックを入れたせいではなく、単に私の趣味が出てしまったためだという事を最初にお断わりしておきます。

頭部

それでは製作を。ここはプラ板で組んだ箱にポリバテを盛り、内部のモノアイは8mmプラパイプの中にムギ球を入れ、外側をエポキシパテでくるんでいます。また頭部は胴体とシンチュウ線でつながっており、変形時には前方へつぶす様にしてバックパックの中に収めます。

胴体

胸の中央部はプラ板の貼り合わせによります。右胸にはナックルバスターのセンサーが入るので、ズィーバー(オモロイドだよ)の目を改造してモノアイ同様発光させました。次に腹の部分ですが、ここは下端にやはりズィーバーの首のスイングアーム部を流用し、MA時に腰の上部で腹部が後方へスイングバックする様にしました。

脚部

ネモの腕(膝関節にします)にプラ板を貼り、ポリバテを盛って腿を作りま

す。変形時に膝から下が前後で180°回転するので、プラ棒を通しこれを再現します。すねもやはりプラ板とポリバテにより工作。すね内側のバルジはエポキシパテを使用し、外側のバーニアボックスはプラ板です。足首はMA時には足転じてマニピュレーターになる訳で、ポリキャップを使用した関節を2つ設けます。

腕部

円垂台形の肩は0.5mmプラ板をくるっと巻いて作り、中にはポリキャップの関節を仕込んでおきます。上腕部はプラ板、それに続く部分は0.5mmプラ板にポリバテを盛っての削り出しです。手は円板状の手の甲がMA時にパタンと閉じてフタになるのですが、この可動ギミックはバス/MS時の手とMA時のフタの差し換え式としました。指は親指を5mm、他を3mmプラ棒から作りました。

バックパック他

ガザCの大きな魅力は背中に背負ってるバックパック。これもやはりプラ板で組んだ箱にポリバテを盛り付けて作り、後部のバーニアスタビライザーは可動式にします。前部のビーム砲は設定画からではどの様に付いているのか分からず、またナックルバスターと

の接続を考えてもどうにも辻褄が合わないの、自分なりに解釈して適当に作ってしまったア。バックパック中程にある(これは設定画にも描かれている)溝ですが、これが変形上のミソでこの溝が肩を支える3mm棒のシャフトにスッポリとはまる訳です。それと、バックパック内にはモノアイ発光用の電池とスイッチを仕込みました。

次に両ヒジに付くバインダーですが、これは変形時の辻褄合わせが思ったより大変(というより物理的に困難)なため、思いきって設定は無視し、先端にビーム砲を取り付け、MA時に前方への火力となる様に考えました。

シールドはプラ板にポリバテを盛った物です。本当は原型を作ってバキュームフォーミングといきたかったのですが…。

ナックルバスターもだめ押しのポリバテ加工、正に“身”を“粉”にしての製

作でした。腹部と脚部に付くパイプは3mmプラパイプを5~6mmの長さに切断し、これに2mmのビニルパイプを通し、更に中に針金を通して芯にします。

塗装

基本色のピンクを調合したのですが何色をどう混ぜたかは、調合した本人も分かりません。ピンクを基にいろいろな色を混ぜ、パープルはこのピンクにブルーを混ぜて作ったのです。今回は塗り分けた後にクリアーピンク及びパープルをシェイドとして吹いたため、最初に吹いたピンクは消えてしまったのです。要するに最初の色なんてどうでも良かったという訳なのさ。

そんなこんなで一応の完成をみたガザCですが、ポリバテの大量投入による超重量級で、せっかくのポリキャップ可動があまり意味をなさなかった様です。



ティターンズ NRX-005 バウンドドック

1/144フルスクラッチビルド
小田雅弘

別冊用新作のバウンドドックであります。別に大した事はしてませんのでご参考までに。今まで何回となく書いてきましたが、「キャラクターには結論なし」が原則であるわけですし、設定が格好良いからそれに身を捧ぐ行為が多かっただけであります。それはデザインに一貫性があっての話であって、世界観に対して統括が成されているからです。ゼータガンダムでは、かなり多くのデザインが行なわれましたが、残念な事に一人の手で濾過されなかったため、同じ軍の兵器であるのに関連性を想像させるまでに至らなかった様で

す。結果論ですが、前作の続編でありながら新作でなければならぬという気持ちは、「全く違った兵器体系を」という意識にすげ換えられました。ゼータのメカは素直に見つめるのが一番！と言うのが結論です。比較論はしないでメカを作る。つまり自分の世界に引き込めば良いのではないかと。「キットには無いから造る」的スクラッチばかりでなくても良いのではないかと…。無理にそうする必要は無いけれど、オリジナルアレンジが増えたのは、フルスクラッチビルドが夢のまた夢であった時代を越えたからなのでしょう。次の

ステージで他人と違う物が欲しくなったから、その現われだと感じます。

製作

見ての通りイメージベースは、小林誠氏のラフイメージにおけるバウンドドックです。立体は立体に通ず。簡単に構成を把握する事が出来ました。私がバウンドドックを製作する事を知ると、知人達は一様に顔をしかめました。デザインは原流に一度さかのぼり、それから私流に降してゆく事と言う様には取ってはくれなかった様です（結果的には小林造型のコピーになりましたが）。固定ポーズにしましたが、寸法上変形に無理が出ない様に心掛け、「脚はあまりつけたくない」という意識でまとめました。

スカート、左腕カバー

どちらもバルサ原型からヒートプレスした物。スカートにはフィレットをつけるため、抜き上ったパーツの余白を1cmずつ残して切り取ります。その

部分にポリエステルパテを盛ってフィレットにすればOK。喰いつきを良くするために瞬間接着剤を混入する事を忘れません。作業可能時間は1分ぐらいいかないので、指にポリパウダーをつけて、手早く表面を叩く様になります。外形が整った所で、レジンのクリアパーツを接着し、バルジとします。接着を強固な物とするため、スカート側に穴をあけ、裏側からバルジをあてて固定します。後部に左右6ヶ所ずつあるモビルスーツ（ハイザック等）繋留用フックの部分は、半球をヒートプレスした物を穴に埋めた凹面処理。

次に左腕カバーを同じ要領で仕上げ、裏側にフタをし、インナーアーム収納用の穴をあけておきます。出来上がったカバーの底面に合わせて、スカートとの接合部にフェアリングをつくりますが、これは開口部にフェンスをつけ、ポリエステルパテでフィレットをつけてやるだけで出来上がり。変形ギミック

■スカート、左腕カバー



バウンドドック製作の要であるスカートとカバーアーマー。どちらもヒートプレスによる物。写真の状態は、ポリエステルパテによるフィレット処理、溶きパテによるプライマー処理を終えた物。最終磨き一歩手前。



腕カバーとの接点は、フィレットをつくるために、内側に0.5mmプラ板を巻いてフェンスを造り、周囲にポリエステルパテに瞬間接着剤を混入した物を盛りつけている。カバーアーマーには、フタをつけて内側にゲートを開く。ここには後でインナーアームのパーツを入れるため、アタリ程度に開いていれば良い。

■メインフレーム



通称「特急ザウルス」。製作中にそう仇名をつけられた、バウンドドックのメインフレーム。見ての通りプラモパーツのお好み焼である。バイクパーツのフレームは仲々それらしきを出してくれる。



メインフレームに胸アーマーと頭部をセットした状態。胸はバイクのタンクとフェアリングから。頭部はキューベレイと同じく、側面図から板を切り出し、左右のポリウム指示板を貼ってからポリエステルパテをコート。



これまたパーツのミックス。MS-06Zのフレア、オージェガンダム Mk. II 等から流用している。

クはありませんが、接合部のツラは合わせておきます。

メインフレーム

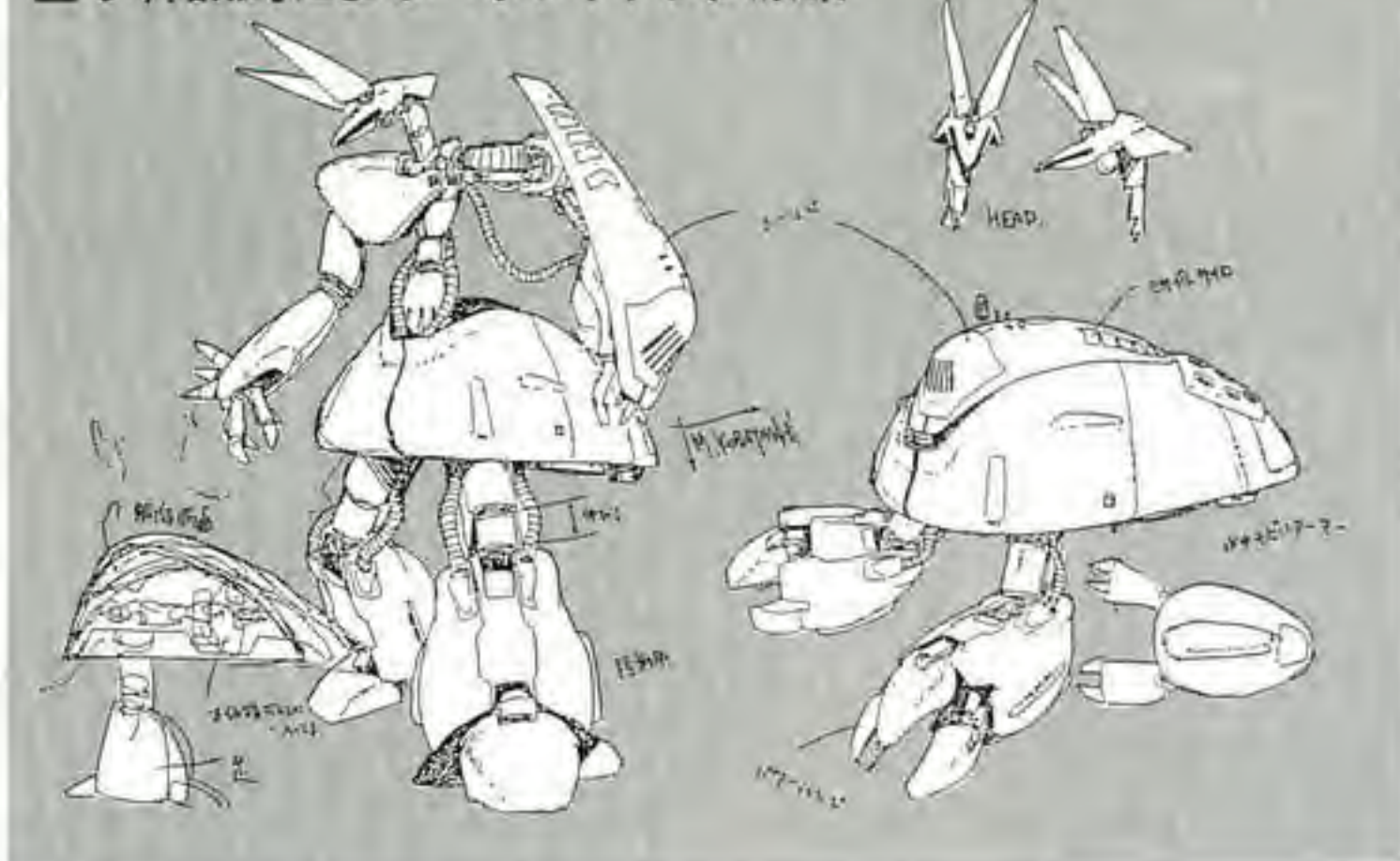
バウンドドッグ変形のための要がここ。と同時に腰の可動軸をスカート前面内側で保持してやらねばなりません。フレームは流用パーツのかたまり。胸のイメージは、バイクのフェアリングから、スポーツ用サポーターのイメージで付けました。左右の腕は多分アライのサザンクロスシリーズから。このシリーズには面白い曲線パーツがたくさんあります。スパイク（ちょっと大きくなりすぎた？）とクローはランナーから。頭部は小林氏のラフを基に、マラサイで味付けして造っています。キューベレイと同様、側面図からブラ板を切り出し、左右の張り出しガイドのブラ板を接着した後、ポリエステルパテを盛りつけ、整形します。後頭部にはバーニアノズルを付けていますが、頭部を脱出ポッドに見たてているため

です。モノアイの部分は、モノアイシールド部をドラム型のリューターで浅く削り、同じ形状に切り抜いた透明ブラ板をはめ込みます。塗装は裏側から行ないました。今回はアクセントを兼ねてセンサーアンテナを装着しています。

脚部、プロペラントタンク

タンクはすべてアクリルパイプから加工。先端はレジンのクリアパーツを接着し整形しました。本体へ装着する部分は、1/144ウォーカーマシンシリーズから、ドラム状のパーツをつけた物。脚はハイザック、MS-06Z、オージェ、1/100ガンダムMk.IIの太腿などから構成。フレアのラインは、ポリエステルパテで強引に継ぎえています。立ち位置を決めて、すべて固定にしましたが、脚付根はアクリルパイプを通し、取りはずし式にしています。但しあくまで飾りにしか考えていないので、撮影の時には「スレーブ1」飛びで、脚ははずしています。

■小林誠氏によるバウンドドッグ原案



塗装

形を見ている内に、妙に英軍機にしてやりたくなり、思い切ってオーシャンブルーとダッグエッググリーンの2色迷彩にしています。腕のインベンシ

ョンストライプと、テールのラウンデルもどきは悪ノリの産物。きっと飛行機を作りたいがっている潜在意識がそうさせたのだと思います。では皆さんも独自の造型をお楽しみ下さい。じゃ。



パーツを組み合わせて、とりあえず立たせた所。バランスを見るためにマスタードイエローにライラックブルーの迷彩を入れている。テールノズルは1/60ゲルググキャノンの物。プロペラントタンクは変形を考慮して、取り付け位置を検討。



完成状態のバウンドドッグ。あんまり脚は付けたくないで、取りはずし式。8本も飛び出たプロペラントタンクは、すべてアクリルパイプを加工した物。



ティターンズ RX-110 ガブスレイ

1/144 スクラッチビルド
嶋 義信

この作例は普通の（デザインやカラーが）ガブスレイになっていますが本当はもっと形も色も変えてオリジナルMSとして作ろうかとも思ってたのです。しかし修業の意味も兼ねて、設定に忠実に作ってみました。（それでもわずかにボリューム変更などは行っています）所詮2Dと3Dは違うのですから設定通りに作るのもよし、オリジナルで作ってしまってもよし、どちらが良い悪いは問題ではないと思います。ただ一つ思うのは完成体を目の前にしたときに、ただガブスレイをスクラッチしたというよりは少し変わっているほうがおもしろいのではないかなと思うのです。でも純粋な作例がなくなって暴走してしまったらどうしようもないのですが。

ではガブスレイの製作に移りましょう。僕はこの作例で自分なりにいくつか新しい試みをしています。その一つがキャスト取りです。シリコンゴムを使うのもプラキャストを使うのも初めてだったので、何度か失敗をしました。

シリコンの接合面からキャストが漏れて一部欠けたパーツが出てきたりして大変でした。でもまあなんとか形らしきものが取れたのでそれを修正して使いました。もう一つはヒートプレスです。今までほとんどやったことがなく、行なったとしても総て失敗だったので、すが枠組みをちゃんと作り、魚を焼く網を使って試したら成功しました。最後にかなり思いきった試みですが、このガブスレイ、図面を一枚も引いていません。あえて言えば、フェーダインライフルの側面のラフを一枚描いたのみです。これは速水氏がされた方法ですが、これだとボリュームがあって曲線の多いものを作るときにラインがとりやすいのではないかなと思ったからです。ただし、一つ一つのパーツのバランス検討をその都度しっかり行なわないと組み上ってからのバランスがおかしくなってしまいます。結果的にプロポーションで大きな失敗はしなくて済んだようですが、正面と側面のラフは書いておいたほうが無難でしょう。こ

の方法は、最初にする基本となるパーツの寸法を正確にとっておかないとスケールが半端なものになります。

では各部の説明を、下から順にしましょう。まずスネの部分のパーツですが、ファンドで原形をつくり、キャストで複製します。ももはバルサが原型です。次に胸と腹にあたるパーツですが、これが一番苦労したパーツです。やはりバルサを原型にしてのキャスト取りなのですが、左右非対象になりやすいので大変でした。バルサでだいたいの形ができたなら、エポバテで修正をしました。顔はプラ板とプラ棒のかたまりです。口から目にかけてのあたりは0.3mmのプラ板を曲げればできます。ツノは角プラ棒を伸ばしたものです。肩の丸い部分はバルサです。なかなか丸くなくて苦労しました。何かちょうどよい流用パーツがあればよかったのですが…。袖はヒートプレスで作り、ふちをエポバテで内側に少し向くようにします。拳は1/144ガルバルディーです。あと背中タコ頭？はヒートプレス、スカートはプラ板です。フェーダインライフルは前にも書いたとおり、側面のラフを描いて各部のバランスを見てからはじめます。ライフルは少し大きめに作りました。大きくて長いのは、無条件に強そうに見えるからです。

と、まあ製作についてはこれくらい

でしょうか。あと今回気を使ったことはポーズです。ポーズが決まっているモデルは、やはりカッコいいと思います。それにポーズをつけることによって、こういうのが作りたかったんだ！という主張が伝わるのではないかなと思ったからです。固定でも可動でもいいと思いますが、可動の場合、力感のあるポーズをとろうとすると、可動範囲が狭くて出来ないポーズがあるので、必要に応じて動くようにしておくのがよいと思います。個人的には、可動も好きですが、今回は固定です。僕の好みのポーズはどうも重心が後方に寄ってしまうようで、ライフルの銃身に4mmの真ちゅうパイプを使って補っています。

最後に塗装ですが、やはりシェイドを入れたグロスです。明度が低いうえにカーキとカーキグリーンといった色なので、シェイドは気をつけて色を選んでやらないと汚くなります。

やっと終わりました。自分ではカッコイイだろうと、思ってます。スクラッチなんてものは自分の作品に酔わなくてはやってられないと思うのです、それが自己満足だとしても…。スクラッチをやったことがないが、やってみたいと思う方は勇気を出してやってみてください。きっといいことがあると思います。（たとえ、完成しなくても…）



ノバ イアランのデザイン(設定画)を受け取った僕は、何人かの友人とデザインのアレンジをする事にしました。機動性の高い(つまり素早く動く様に見える)MSにすることを念頭に各自がラフスケッチを書き始めました。(腕にメガ砲2門のみという軽武装のバイアランを重武装にするという意見もあったのですが、ありふれた手なので避けました。バイアランは試作1機のみという事らしいので、これもいずれはやってみたいのですが…)上がってきたラフは僕の想像通り、両肩、背部のバーニアボックスが凶悪な大きさとなり、それとバランスをとるべく肩及び腕が小さくなった訳です。上半身のボリュームアップに伴い、ひざから下も大きくなりました。各部のバランスはかなり変わりましたが、バイアランに見えるでしょ?

MODELING

デザインをいじった為に全体のボリュームアップ、特に背部にそれが著しいので、立体にした時、重心が後方に寄ってしまいます。倒れない様にするには、各パーツを(特に上半身)軽く作り、足にオモリを入れ、さらにかか

との位置をずらしてやる必要が生まれます。ヒートプレスです。作例はほとんど全身ヒートプレスのパーツです。何回ひいたかと言えば必要なパーツだけで54個あり、失敗を含めれば70回以上は行なったでしょう。僕の場合、少々形が悪くても、修正して使ってしまうので失敗の回数は少ない方ですが、何度もやって、いい形が出てくるのを待った方が後で楽なのは言うまでもありません。いつだったか「確率は5割だね」という話を聞かせて頂きました。精度の高いパーツを要求すると当然と言えるでしょう。僕の場合、そんな事をしては何百回も必要になるだろうし、時間の消費もさることながら、プラ板の消費もバカになりません。ちなみに、今回はB4サイズの1mmプラ板を6枚程使いました。

頭部

基本的にはプラ板細工であり、主に0.5mmプラ板を使用しています。まずヒサシの部分から作り始め、その両側に大きな耳を付ける。これは後ろに向かってかなり大きくふくらましてあります。その後、口を付けるのですが、このパーツの位置で表情が決まってし

ティターンズ RX-160 バイアラン

1/144 スクラッチビルド
嶋 義信

まうので、細心の注意を要する所です。とがっている部分はパーツとパーツの間を瞬間接着剤で固めて削り出せばエッジも立ちます。

背部

上方に伸びるバーニアボックスは、設定よりも2倍程大きくし、もう1本は真下に向けて配置。これは、スタビレーターと重なってしまうため、X字型ではなく、Y字型を選んだのです。

その他

肩は先程も書いた通り、外側のバーニアボックスのボリュームを大きくしたのでボリュームをおさえてあります。

脚は設定画ではボリューム不足(これは前面の設定画が、上からの見下ろしバースのため、脚部が小さく描かれていることと、そのアングルは両肩の

ボリュームを強調するための意味あいもあるでしょう)に思えたのと、僕の趣味で大きくしました。

PAINTING

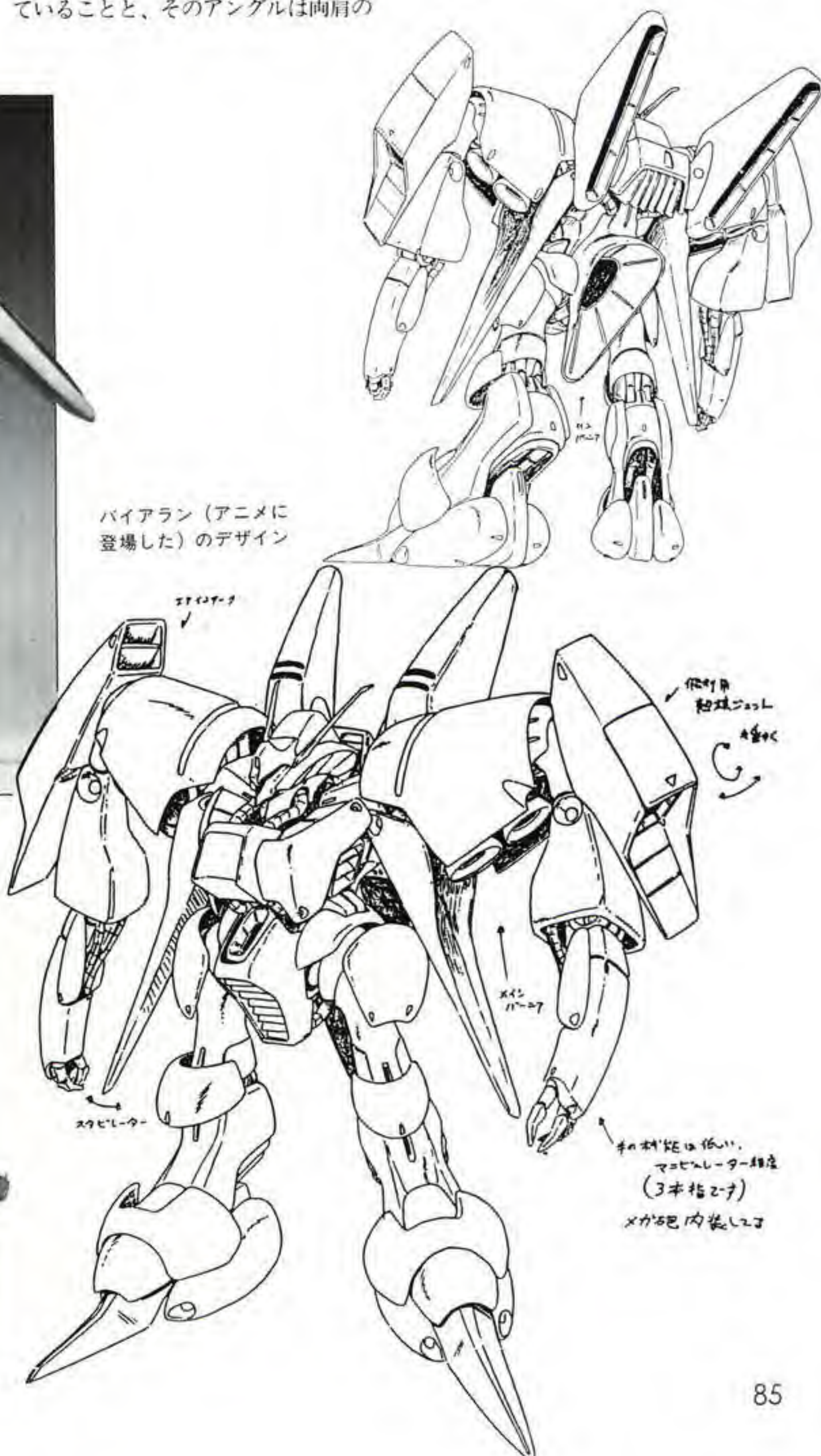
フィールドグレーに青と赤と微量混ぜたものを、濃淡2色作り塗り分けました。その後、ハイライトの白と、シェイドの黒を吹いて出来上がり。

LAST WORD

一応、完成を見たものの、やり残した事が結構あるので、また直そうと思っています。このバイアランがバーニアを思いっきり吹かして飛んでいる姿は、ハレー彗星みたいじゃないか、などと勝手に思いをめぐらせてみます。ん、ズワースみたい?気のせいでしょう。



バイアラン(アニメに登場した)のデザイン



ティターンズ RX-139 ハンブラビ

1/100フルスクラッチ
佐藤直樹

最近、千草氏をはじめとして各ライターがバキュームフォームマシンやヒートプレスでスクラッチビルドをしようのが一種の流行として定着してしまいました。まあ、ヒートプレスなら特別な道具を必要としないので読者の方もテクニックさえあれば誰にでも出来るから良いけれど、バキュームマシンとなると値段もはるし今一歩一

般的な道具でもないのではやりすぎると結果的に読者との距離をはなしてしまいう事になってしまいそうなので、僕としてはバキュームマシンを使うライターは元祖“バキューム・モデラー”の千草氏だけで十分だと思いますね。やっぱり、読者の“僕だってガンバレばライターの作品みたいなスクラッチが出来ると”という気持ちをバキュー

ムマシンという壁で失わせたくないもんネ。また、一部の読者の中で道具さえあればいい作品が作れるんだと道具ばかり揃えている方がいる様だけど、それは大きな間違いですよ。モデラーとして必要な道具は、カッター、ヤスリ、ヒラニアソー、ピンバイス、ニッパ、そして筆塗りが苦手な僕みたいな者に便利なピースコン。基本的にはこれだけあれば十分ですからネ。ヘタにモーターツールの様な高価な物を買う必要ありませんヨ。ライターの文中で時々出て来るけれど、これは作業を早めるため、あるいは楽に大量に作業をこなすためで、たいていの事はテクニックで補う事が出来るので”モーターツールがないから作例の様な作品、僕には作れないや”等と思わない様に

ね。ピースコンにしたって筆塗りの要領さえつかめば必要ないんだから、現にスケール・モデラーの中には筆塗りで素晴らしい作品に仕上げている方がいるんですから。

うん、ちょっとハンブラビに関係ない事を長々と書いてしまったけど、この間高校一年モデラーの嶋君と話していて僕はモーターツールを持っていないんだよと言ったら、なんかメチャクチャ驚いていたんで、もしかしたら嶋君と同年輩の読者の中にも同じ様に思っている方が居るんじゃないかと思いちょっとここでは余分な事だけど書いてみました。

さて、最近流行のヒートプレスモデリングですけれど、僕もナウイライタ



一の仲間になりたいもんでハンブラビでちょっと挑戦してみました。

ヒートプレスで作ったパーツは以下の通りです。胴体、肩(カバー部)、腿外側のシールド、膝下両側の曲面部以上です。この内、胴体については設計ミスのため一度作り直しています。

ヒートプレスの方法としては、原型を原寸より小さ目にポリバテなんかで作り、そこに電熱器の熱で柔らかくした1mm板（左右に割り箸を瞬着でくっつけて握りとする）を原型に押し付けてから、濡れふきを被せて指でもって原型に密着させるという方法で行っています。こうすると熱したプラ板を引っ張って薄くしてしまう心配が少なくて済みます。まあ、普通に枠を作ってプレスしても気になるほど薄くはなら

ないけどね。要は、杵を作るのがただ
単にめんどくさかっただけだったりも
する…。

次に流用パーツについて。基本的にはフルスクラッチですが、少々他キットのパーツを改造して使用しています。まず、腰部はエルガイム Mk.1 の物を流用して回りをプラ板で囲った様な物です。腿部も同様にエルガイムの腿（他誌と同じだネ）を流用し、下部を1cmほど長くしてあります。もちろん外側シールドの可動部も同キットからの流用です。そして手首はガンダム Mk.II の物をやや小型にして使用しています。でも、本当は設定では丸指なんですヨネ。まあこれでもいいではないですか、カッコいいもんね。流用パーツは大体以上の物ぐらいです。他

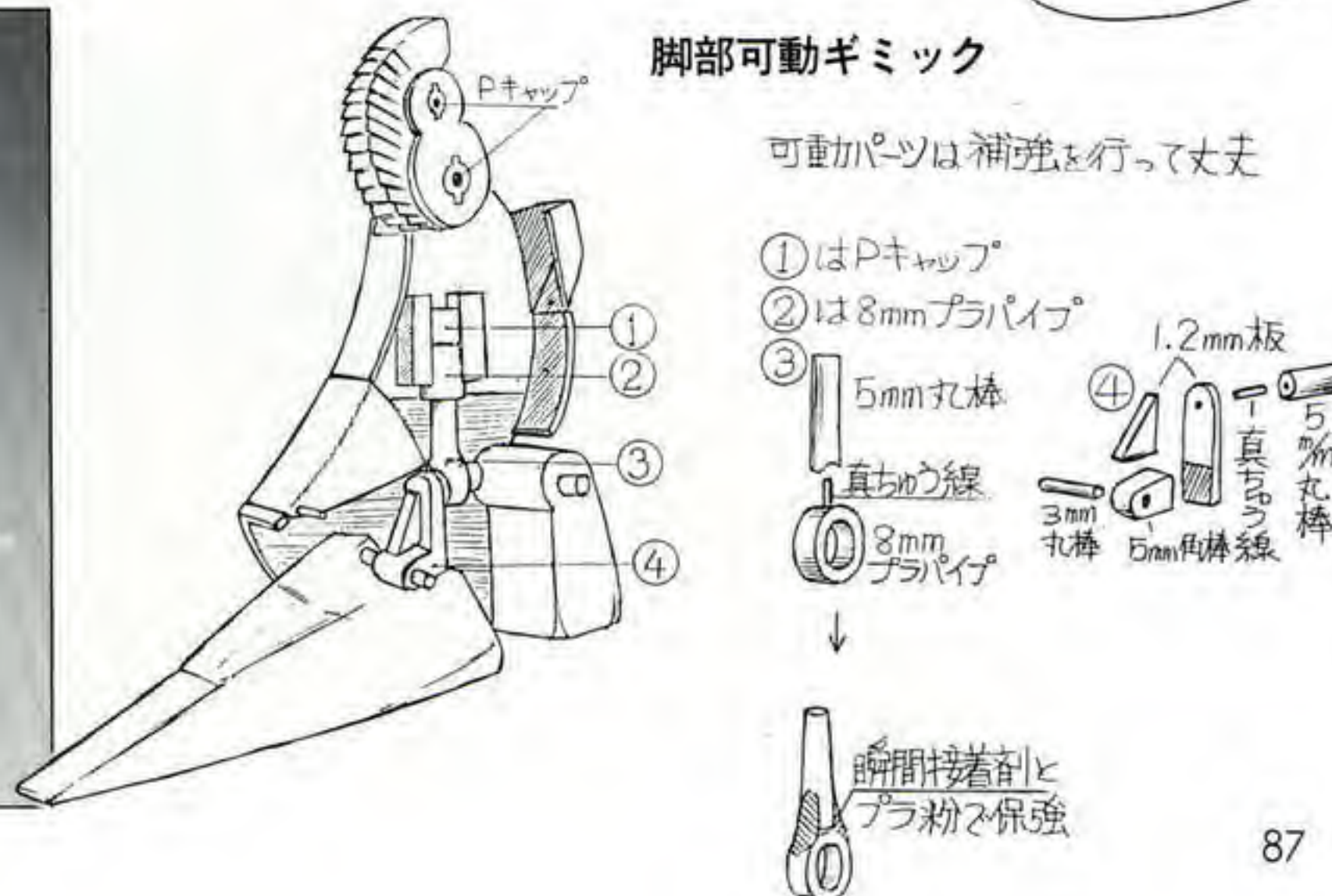
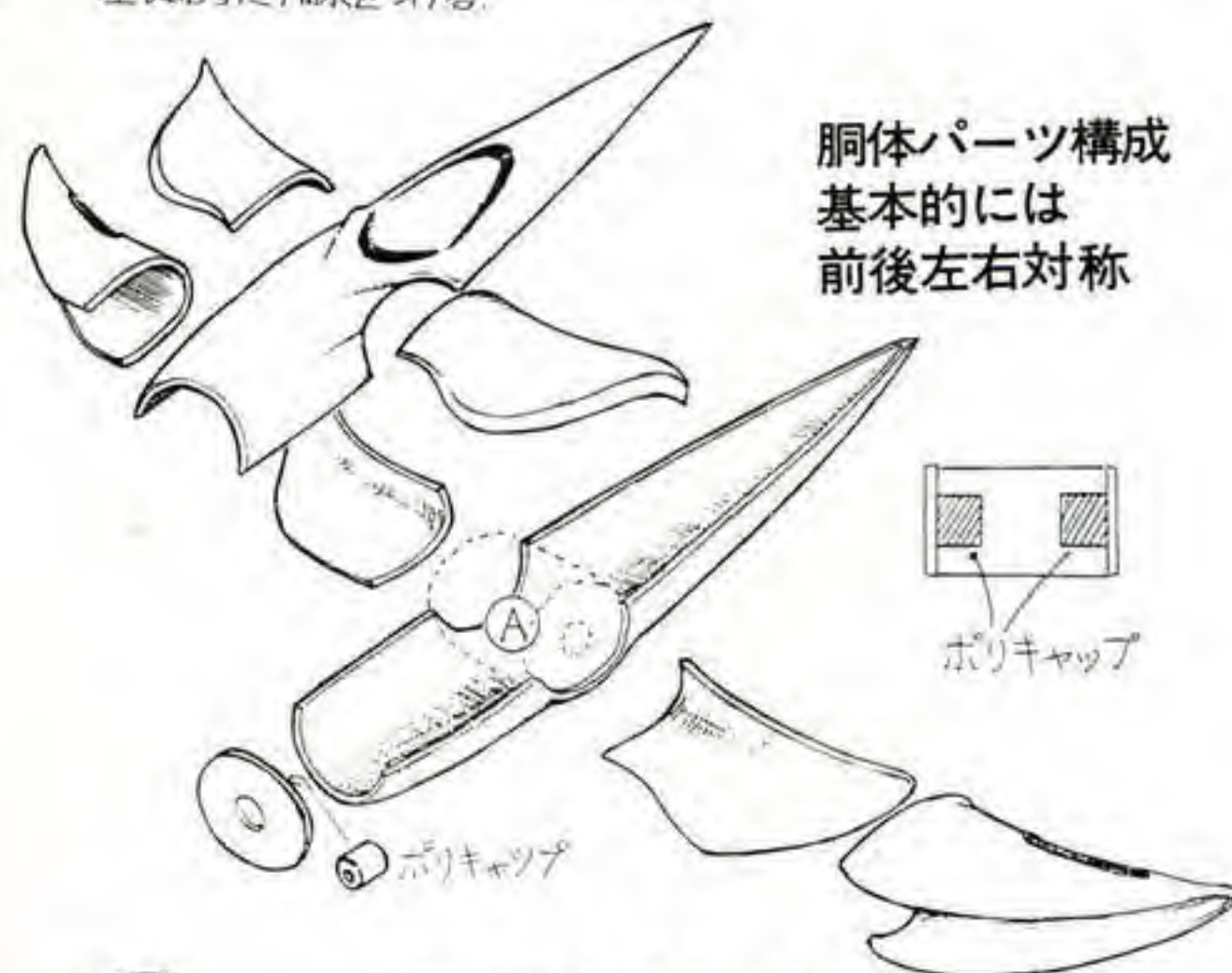
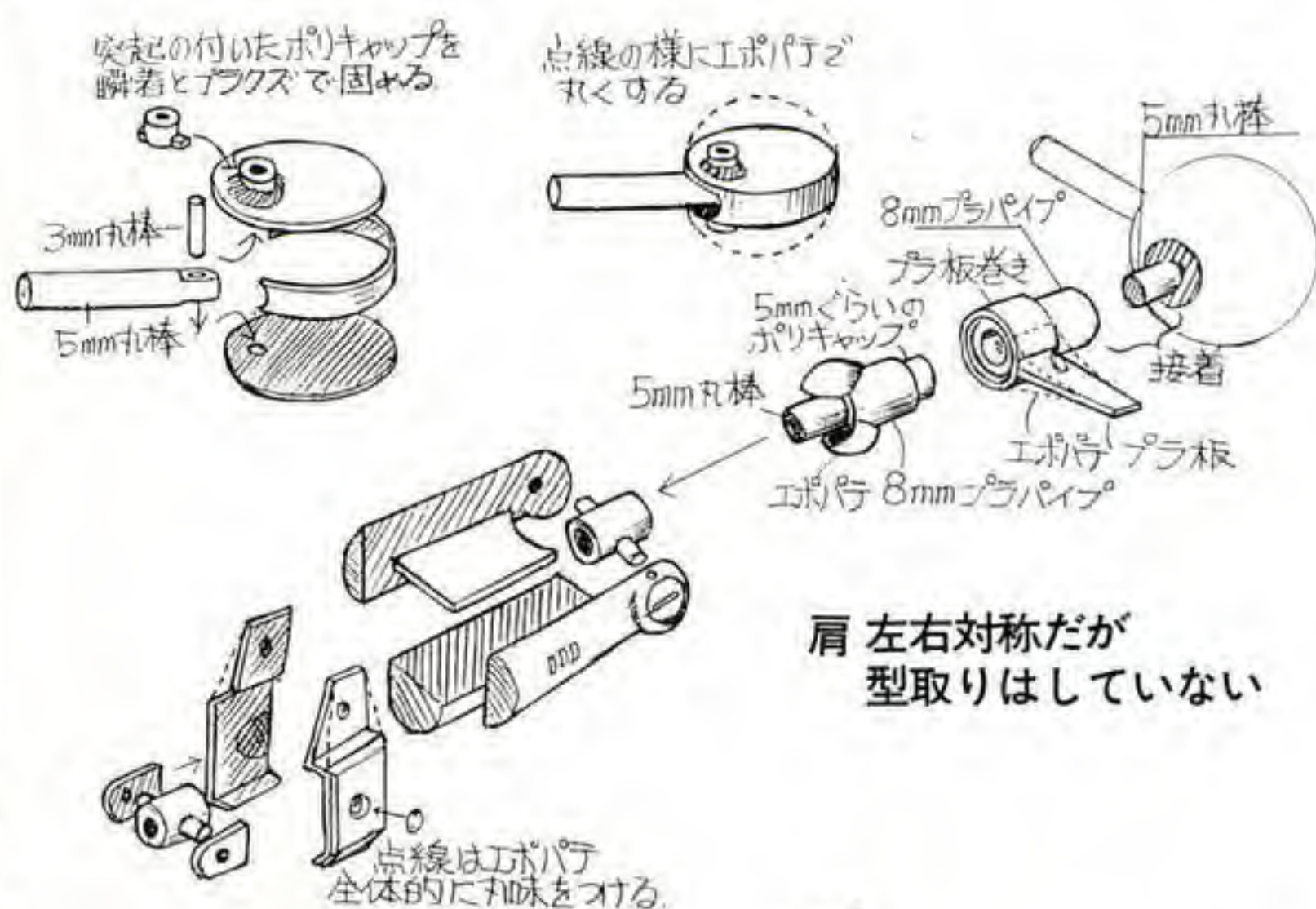
に使った物はポリキャップぐらいなもの
です。

おと、各部について少々説明をしておきましょう。まず、胴体は大体設定通りに作ったつもりですけど、モノアイの位置が少々上になってしまった感じ。腕部は、設定よりもB社模型情報60年8月号の表紙まぐ仕上げてみました。ディテールが足りないけどね。脚部は、もう設定をほとんど無視して曲線をかなり強調してみました。特に腿の上からつま先にかけての曲線ラインに注目してほしいな。内部の可動ギミックも苦労した所でひと通りの動きをする事が出来ます。その他の所としては、膝の外側から腿の上部にかけてのパイプと背中に背負っているビーム砲下部のパイプを毎度の様に省略し、フ

エダーイン・ライフルの後部を、ハンブラビカ特てる（設定通りだと構える事が出来ないんだよ）様に一部省略し、カマ部も付けなかったという所かな。

また、仕上げについてだけ当初はハードにPカッターでモールドを加えるつもりでいたんだけど、小田サンちの合宿でその事を言ったら、あさの、中沢両氏に猛反対されてしまい、作例の様な仕上げにしてしまった。けど、後で松井淳氏のパラスアテネを見せていただいて当初の予定を実行すれば良かったと悔やんでおります。

変型については写真の通りちゃんとしてますが、もともとMS型態を優先として設計した物なんでカッコ悪くても気にしないで下さい。では、細かい部分は図において説明いたしましょう。



ティターンズ RX-139 ハンブラビ

1/144 スクラッチビルド
新井智之

製作・脚部

つま先部はプラキャストのかたまりを削り出した物で、可動部とかかとの接続部の軸にはポリキャップを使用しています。すねはエポキシパテを、切り出したプラ板ではさみ込むといった方法で作ります。(図1参照) すねの横の張り出しにある3つの穴は便利なモーターツールで丁寧にくり抜きます。腿はアシュラテンブルのパーツを4mm程幅つめをして使い、ひざの関節はエポキシパテにポリキャップを埋め込んで作ってあります。ひざのギザギザ部はエポキシパテを削り出した物です。腿の外側のアーマーは0.2mmプラ板を曲げた物にエポキシパテを薄く盛って削った物で、腿との接続にはポリキャップを使用しています。この部分、最初は腿に穴をあけ、ポリキャップを詰め込もうと思いましたが、腿の内側には股間ジョイントがあるため穴をあけ

るわけにいかず結局、アーマーの裏にポリキャップを貼り付けるといった方法を採用することにしました。

腰部

腰は1/144エルガイムマークIIの腰パーツを前後逆にし、更に少し削り込んで使用。前面に付くアーマーはプラ板の貼り合わせによる物です。

腹・胸・肩部

この部分にはハンブラビの最大の特徴である、5つのモノアイがあります。まず図2の①の様に0.2mmプラ板を切り出します。それを②の様に丸めてセロテープで固定し、内側にエポキシパテを詰め、接着剤代わりとします。エポキシパテが硬化したら、セロテープをはがし、③の様にエポキシパテを薄く盛っていきます。硬化を持って④の様にカッターとヤスリで形を整えます。こうして出来た胸部にプラ棒を立て、それにまたエポキシパテを盛り付け、

トンガリ頭を作ります。目(モノアイ)の部分はモーターツールで彫り込み、モノアイをポリパテで作ります。

翼および背部

この辺りはほとんどプラ板の貼り合わせによるものです。しっぽ(?)もプラ板の貼り合わせで、可動軸にはポリキャップを入れてあります。

腕部

腕部は左右同じなので、エポキシパテで原型を作り、それを複製して使いました。手はガリアンの物です。また、ひじ関節は可動式ではなく、シンチュウ線のピンを立て、変形に際しては差し換える、という方式を採用しました。

塗装

ボディ・腕・脚等の基本色はインディブルー、ウィング・腰アーマー・足首等は青15号(鉄道カラー)に赤を少々加えた色、関節部は白にパープルを加えた色でそれぞれ塗装しました。モノアイは蛍光ピンクで塗り、各所に永野氏風の書き込みをしました。——といったところです。変形についてはあえて言うこともないでしょう。設定に順じた変形をします。MS時を重視して製作したため、MA時は多少、設定と異なるところがありますが、それはやむをえないでしょう。

キットの事なんかをチョット…ハンブラビそのものとして、はとも良い出来なのです。

が、いかんせん小さいのであります。よーするに頭の高さを18mmとした事が全体を(他の1/144スケールに比べて)小さく見せ、どちらかと言うとカワイクくなってしまっているんですねーこれが。私がイメージします所のハンブラビは何をさし置いても恐くなければいけない訳ですので大幅な改造をほどこしてみましたけれど、「イメージアップ」の考えから想像造型したモデルですので、皆さんでそれぞれ発想をふくらませて造るのが良らしいかと思います。

…ンで作例は…

脚は今回2バージョンそろえてやりました。両方のプロポーションを維持するには2組作るのがベストでしょう。

胴体

さてマジメに製作ですが、上から順にいきましょう。

まずは中心となる胴体。少々厚みが気になるので前後2ミリ程つめてやります。この時、肩のシャフトも中央で6ミリぐらいつめてやると良らしい。ついでにそのシャフトに8ミリブラパイプを接着、これが後に下半身の軸受けとなるワケ。ところで前後のつめを行なうとやはり肩のモノアイゲージは使えなくなるのだから当然自作…とな

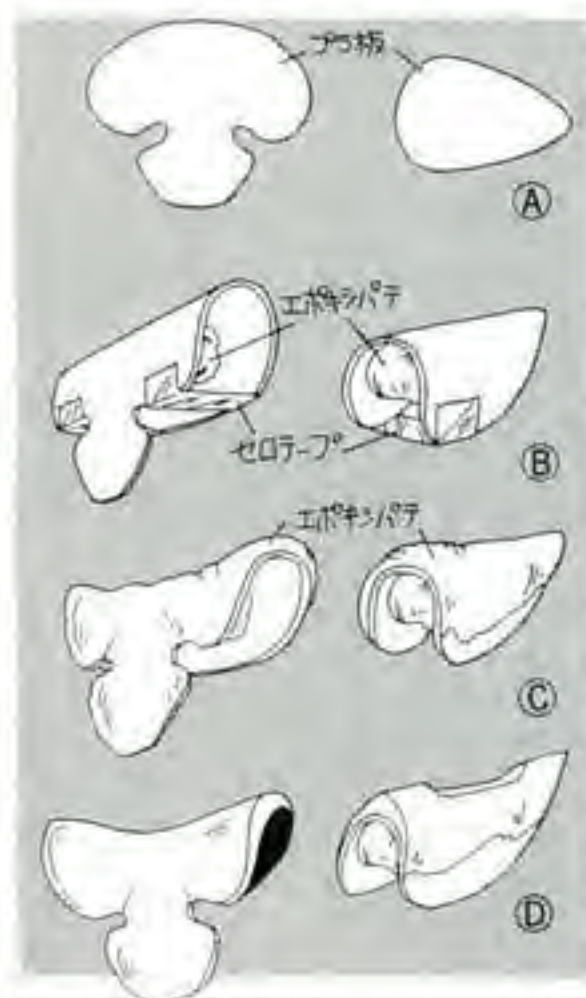


図2



図1



る。これはバネサで原型削り出して、0.5ミリのプラ板でヒートプレス。何故0.5ミリかと言うと肩ブロックとの兼ね合いがあるのですよ。図を見て下さい。

脇は一度くり抜いてプラ板とポリパテで平滑にした後、1ミリプラ板を細く切り出して長さを揃え、エッジをまるめて1本ずつ貼り付けていきます。で、頭部(機首?)なのだけれど、胴体の厚みをつめる際にプラ板を頭頂部にサンドして置き、瞬間接着剤を混ぜたポリパテ(僕はNaXを使ったのですが、流動性が高く少々苦戦してしまいました。弱火のコンロの上とか、電気ストーブなんかの上で状態を維持してれば何とかかなります)を盛り付けてやります。それから腰は股のアーチャーと関節部品以外は流用パーツを使っております。

脚

前述の通り、4本作っています。(あー辛ど。)まずMS時の足ですが、太腿は1ミリのスパーサーを接着面でかませた後、上下にも2ミリ程延長してやります。この時、MSとして立たせるとつま先は90度程開く様、角度をつけて接着、ポリパテでラインを出して辻褄を合わせるのです。脚フレアはほとんど無改造。しいて上げれば四面ヒートプレス処理ぐらいかしらん?足首にいたっては、爪先はバランスの関係もあってかなり延長してあります。カカ

トはポリキャップを埋め込んで自作。爪先は2ミリの幅つめを行い、カカトは全く必要無いのでオミット。

腕

上腕は5ミリの延長、ポリパテで柔かいラインを出してやります。下腕は初めのうちは、初期稿の様にしようと考えてガリゴリしていたのですが、デザイン的にもチョイとメリハリに欠けるというような意見もあったので図の様に直しました。ところで手首は5種類程作らせて頂きました。(締切直前だったエのに楽しんでしまった…。)

背部

ランドセル本体はそのまま。ただ、翼の取り付け基部のデコレートやウェポンラックなどの追加、格闘戦用テイルの延長などの改造を行っています。

放熱板はもう、永野先生のシュツルムディアスの影響をモロに受けまくっています。まず、型紙(ケント紙)をプラ板に写して切り出します。そこに薄手のプラ板を凸ディテールとして接着し、外側をシャープに削り込みます。で、バーニアですが、ここはあらかじめ開けた穴にプラ板で受けを作っておき、ポリパテを隅になすりつける様にしてやり、硬化後、彫刻刀各種にて仕上げていきました。反対側には瞬着+ポリパテで3次曲面を出してます。小田先生曰く、「そうすると、永野氏らし

ティターンズ RX-139 ハンブラビ

1/144 キット改造
鈴木信夫

いラインが出るよ」との事。私もそう思います。(あーやあって良かった。)

武器についても少々…

フェーダインライフルに関しては熊手を外して流用パーツでデコレートしてあります。(MA時は背部のラックにかけて撃ちまくれるという考え方。)

ビームサーベルはリックディアスの物にアクリル棒を接着してやればよろし。と、まあ、武器についてはこんなものでしょうか。

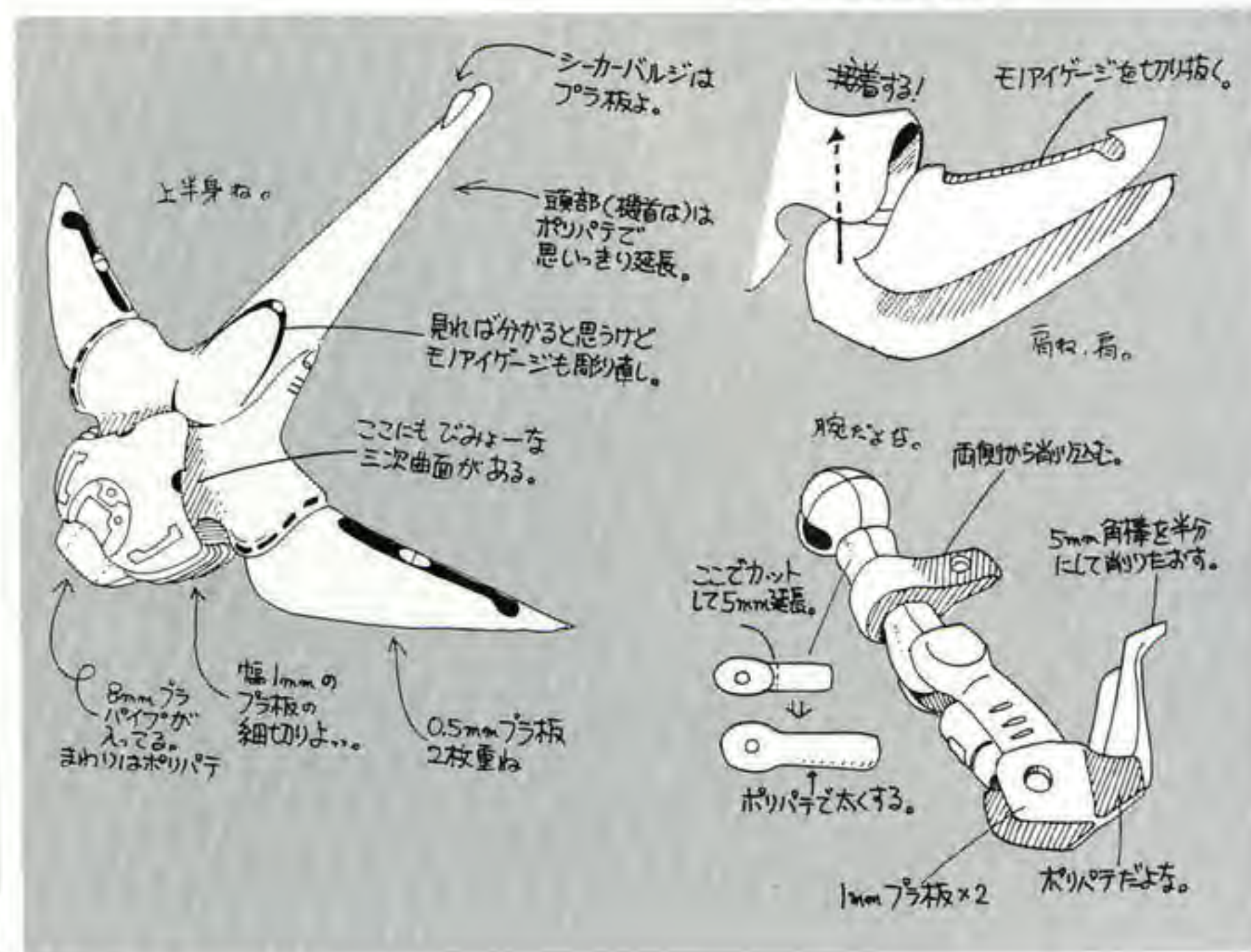
塗装がまた…

「赤でやれ赤で」とか「グレーだよ」とか色々言う人が1人いましたが、結局、ティターンズカラーに沿ったブルーとなりました。まず明るい方からですが、下地にサンダーバースカラー。その下地の色を徐々に明度を上げて2回程吹きつけ、トップにインディブルーにスカイブルーを少量加えたものを、最後にクリヤーブルーとクリヤーを混合した物を全体に吹き、完全に乾いた

らマスキング。暗いブルーに移ります。下地にはダークブルーに黒少量、ミッドナイトブルー少量の混色を吹き、その上に明度を上げたものを1度、最後にインディブルーをトップに吹いたら基本色の明るい方と大して変わらなくなってしまったので、ズズ、と洗ってしまいました。乾いたら再度マスキング、赤い部分を塗装します。艦底色、マルーン、スカーレット、モンザレッドと重ね、ラストにクリヤーレッドとクリヤーの混合を吹いてやります。グレー部分は色々混ぜたので何とも言えませんが、青味がかったグレーというのを念頭に置いています。武器類は、ライフルは焼鉄色、他のセイバーは黒鉄色です。

最後にも少々…

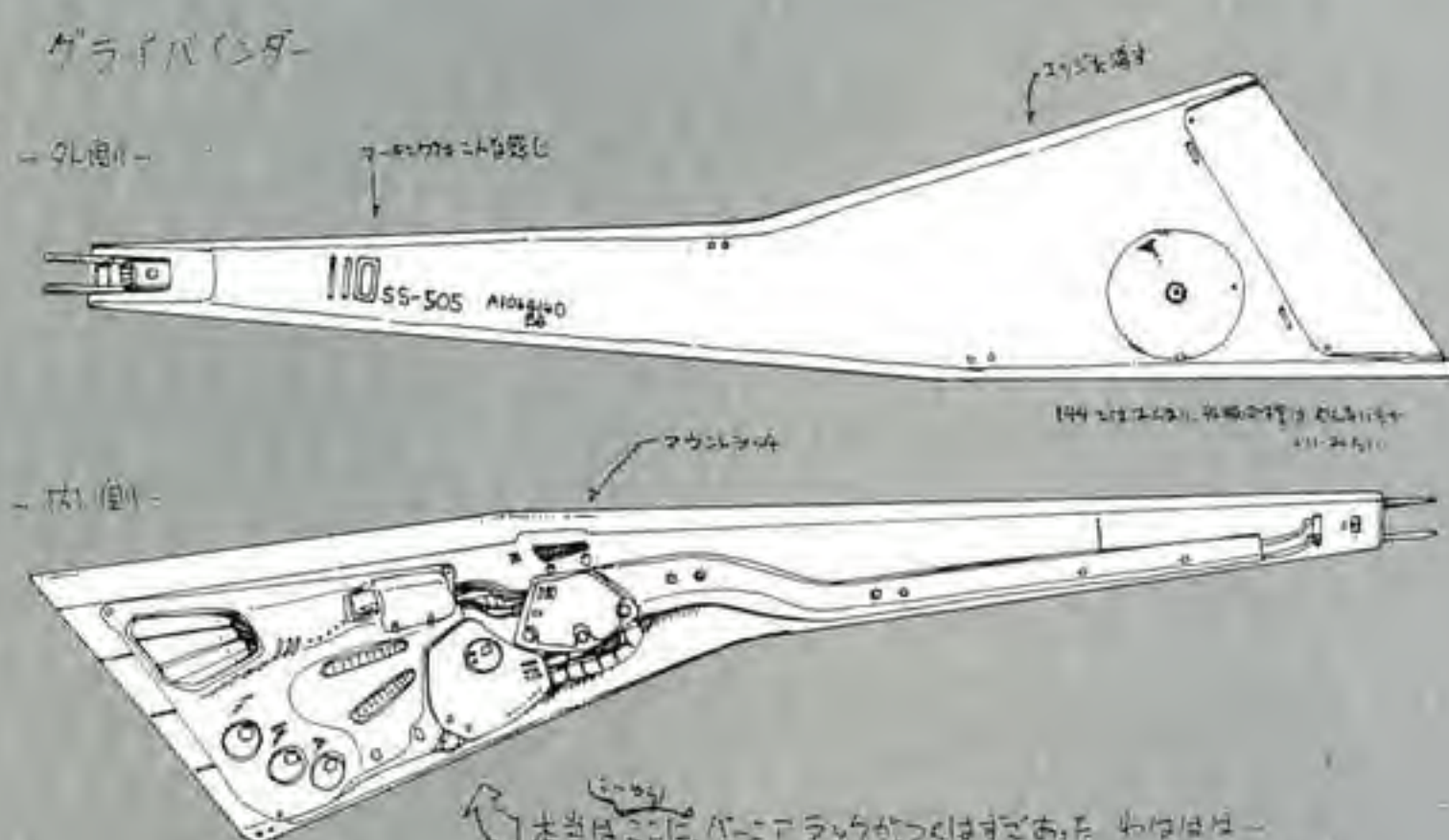
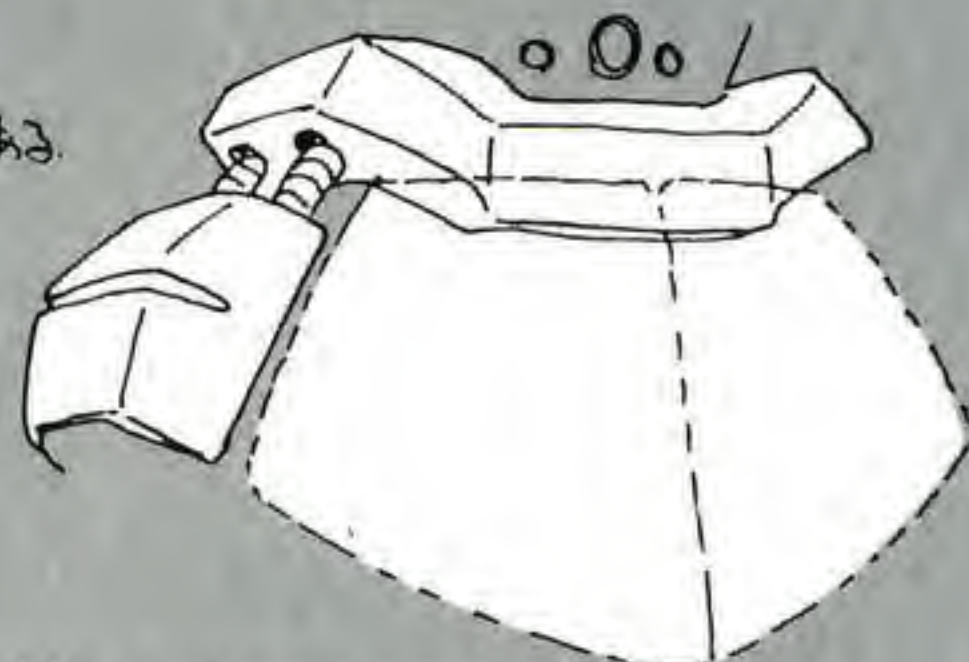
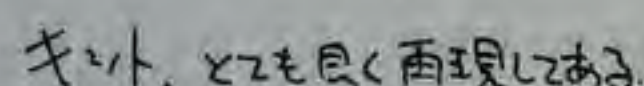
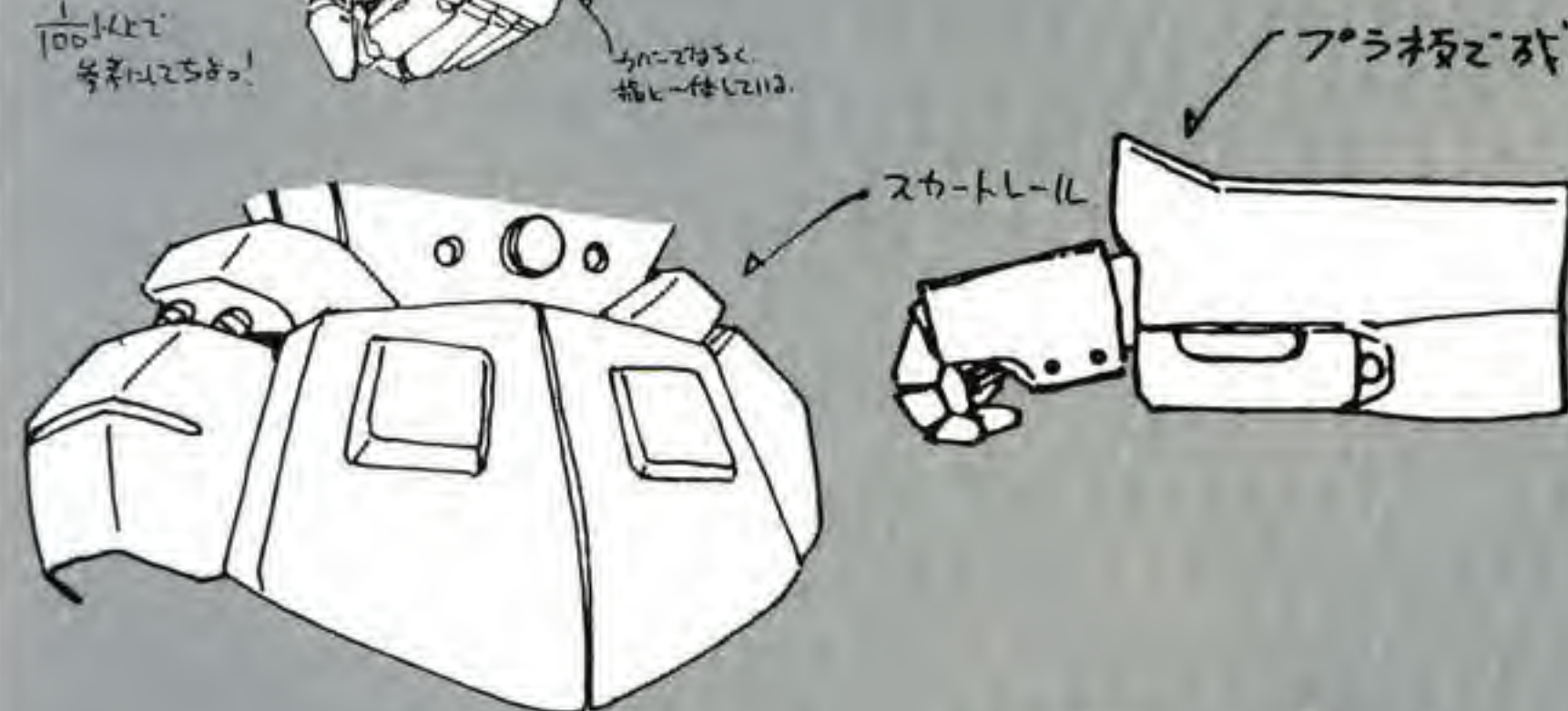
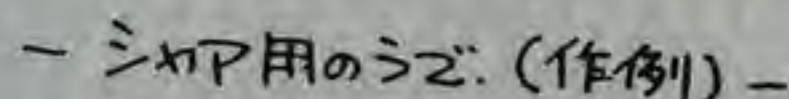
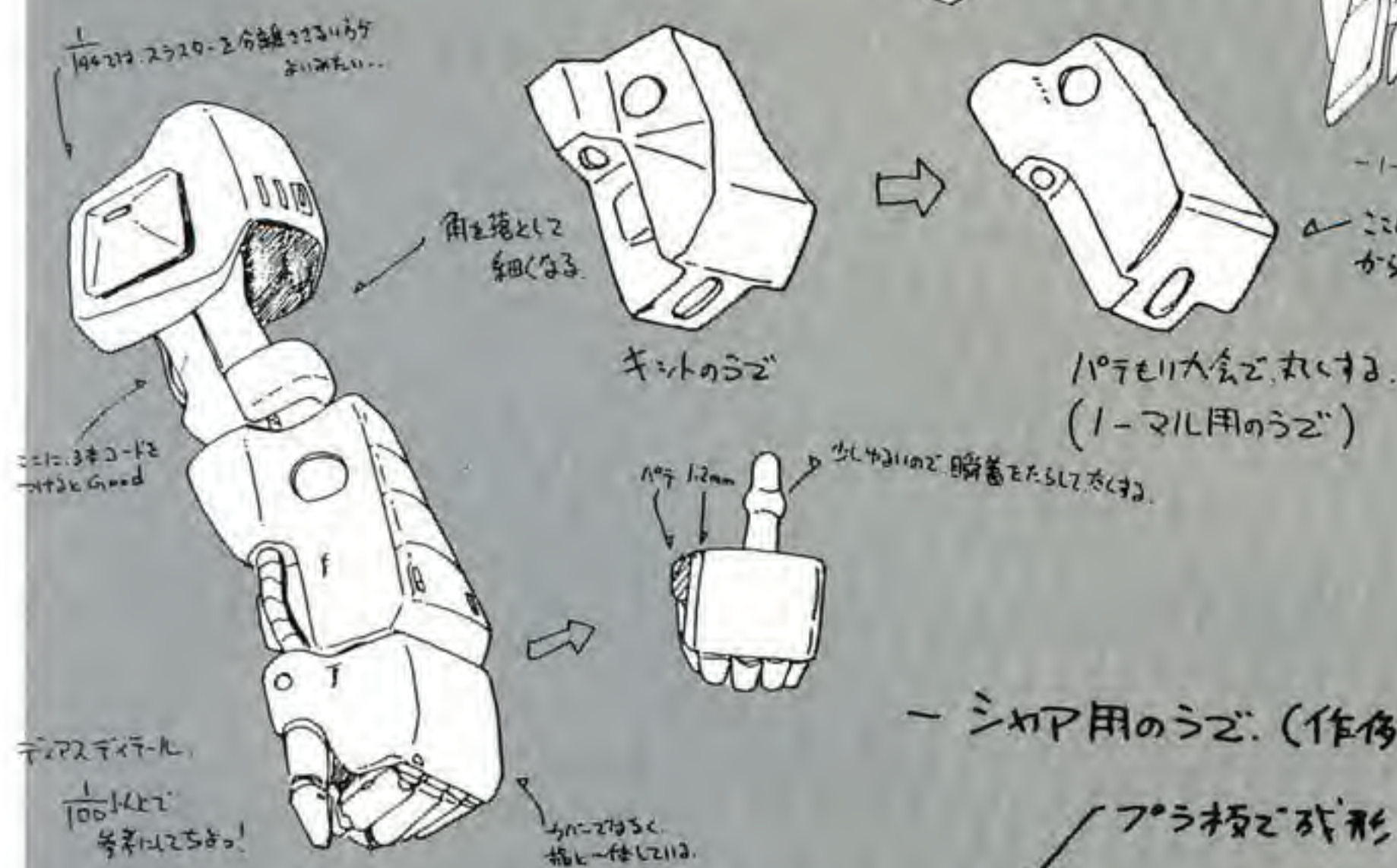
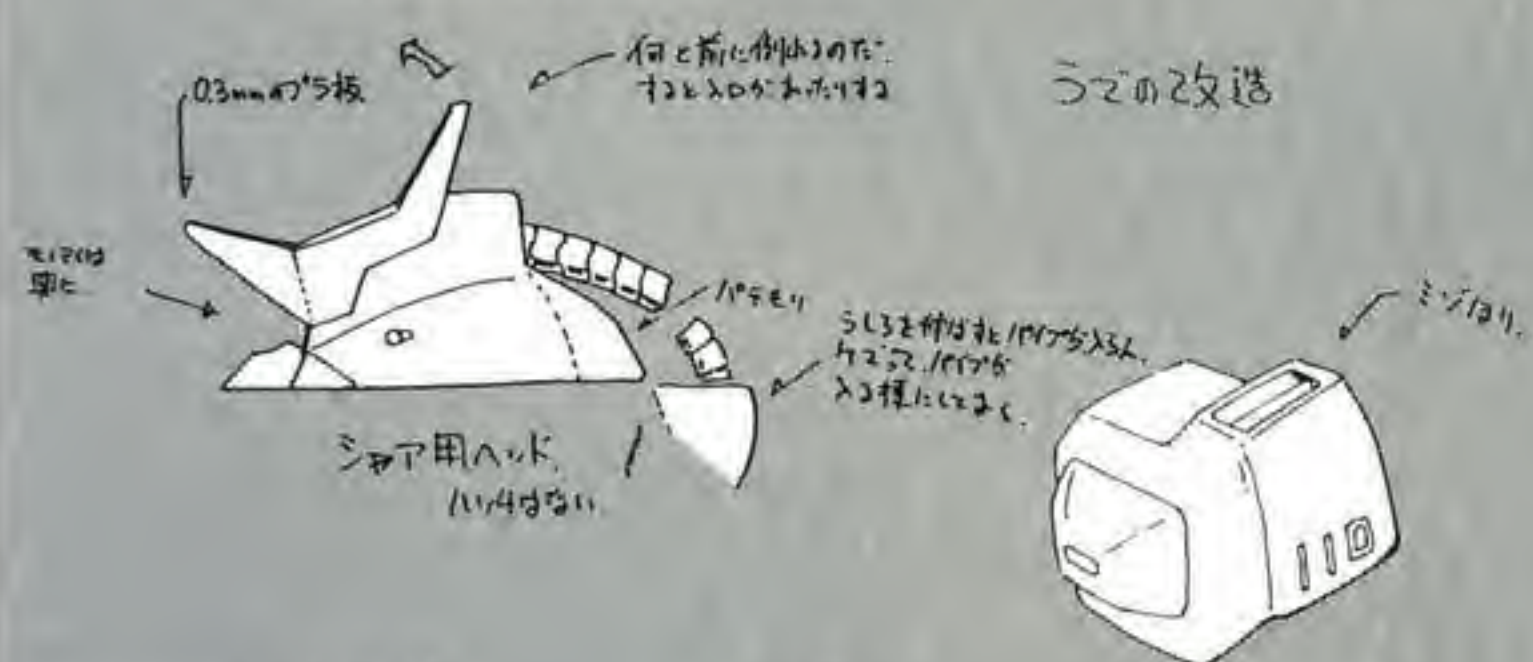
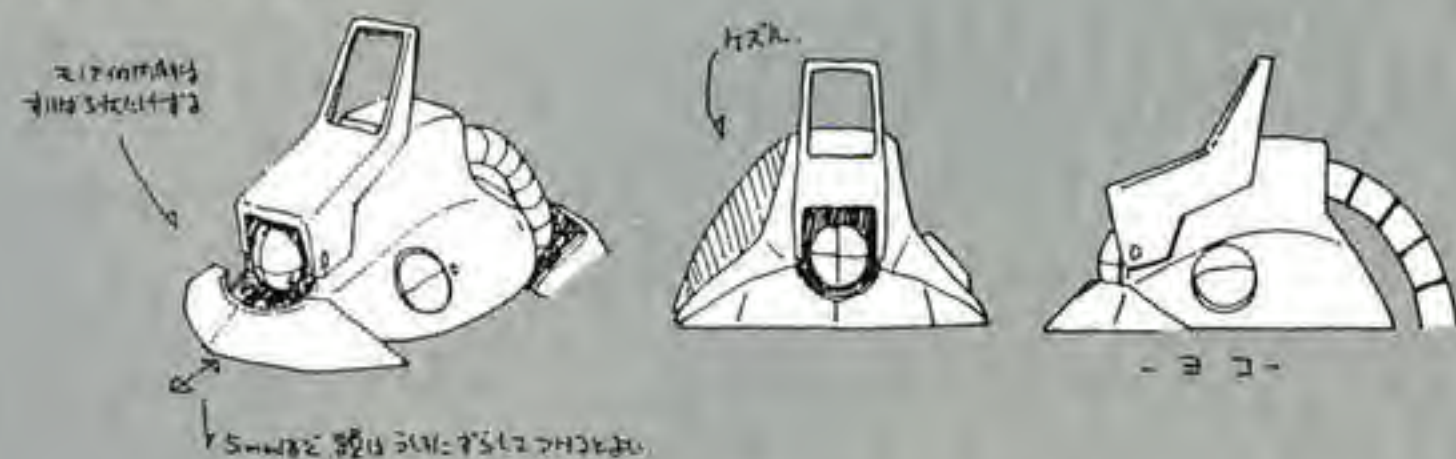
ところで、ヤザンゲブル君は誰も作らないのかしら?劇中ではジェリドよりも比重が高いようにも思えるんだけど…。ま、いいや…。



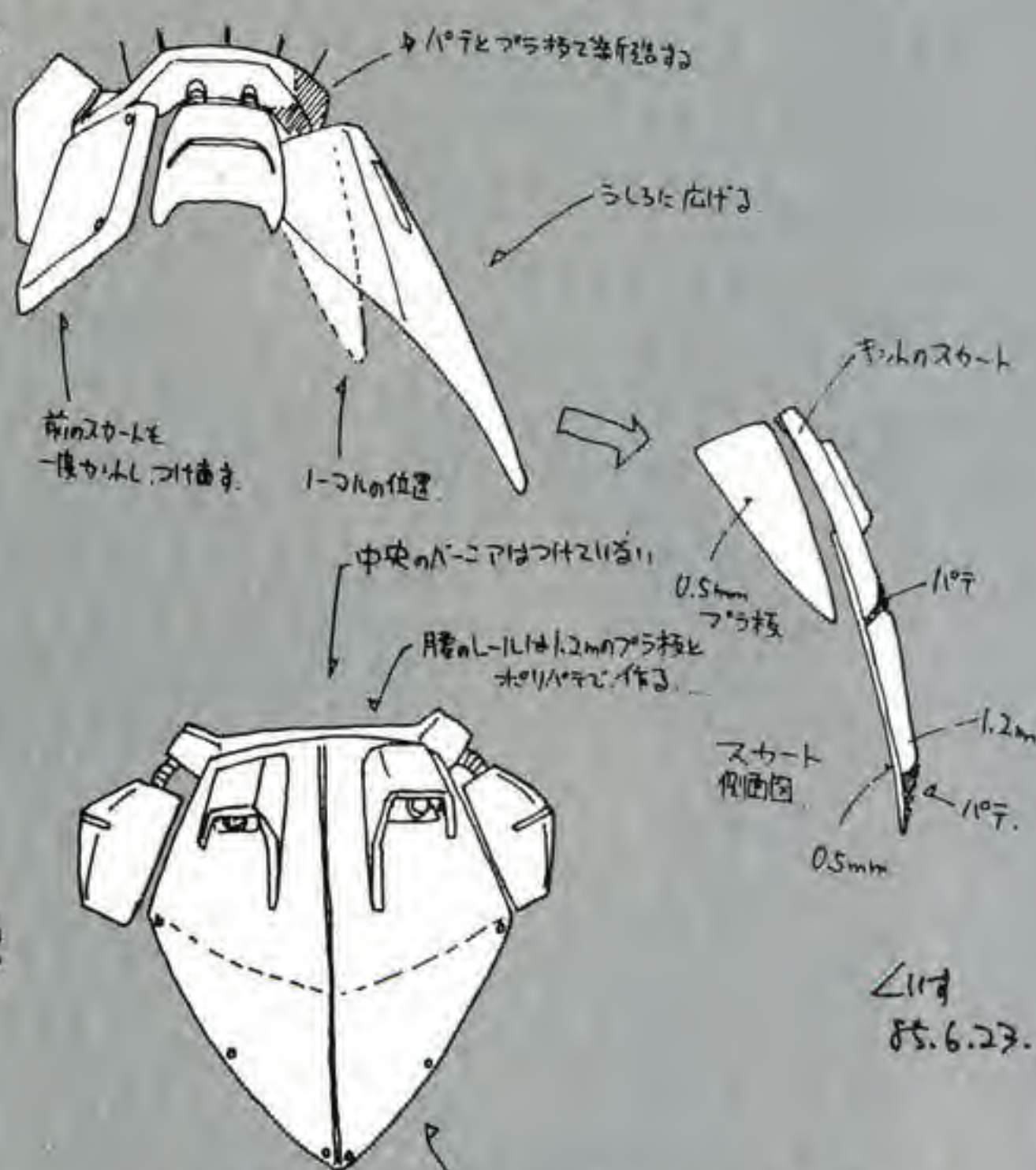
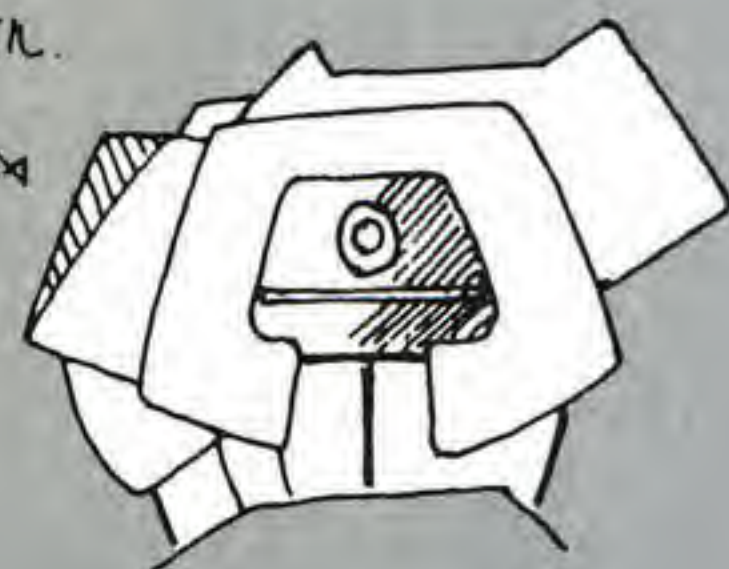
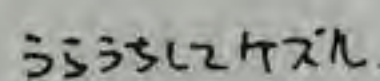
1/144 キット改造
製作・イラスト 永野 護

製作に関しては、下のイラストに示

1-211 A, B, C の改造



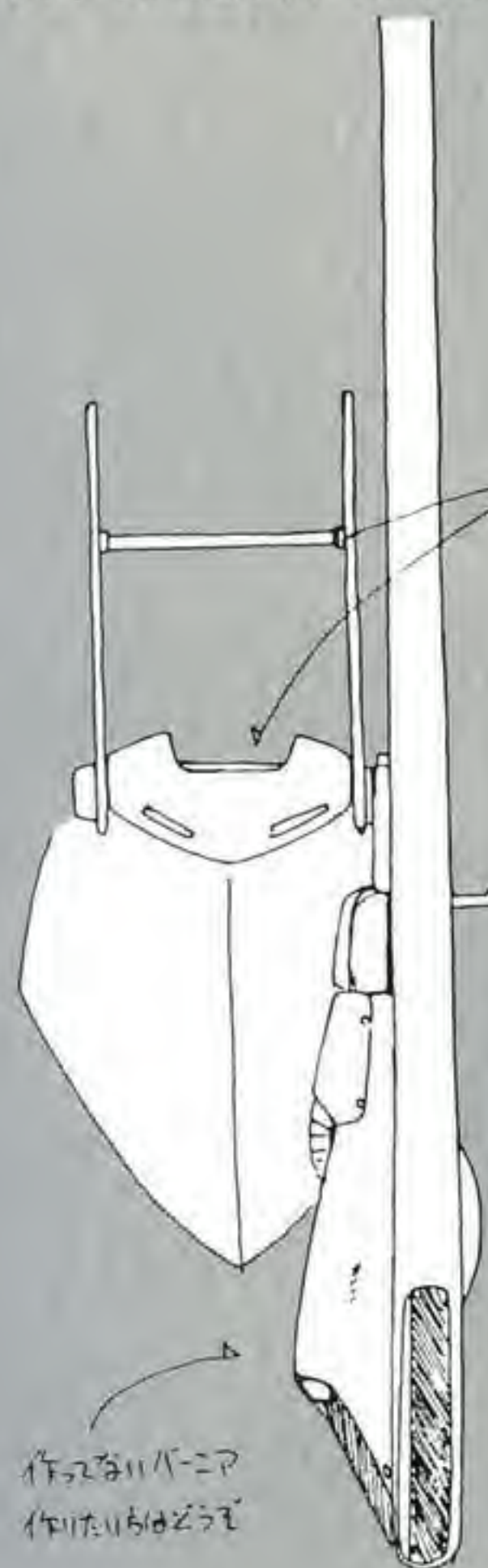
ボデイ.



85.6.23.

レールは、キートのままでいいが、本当はこうな、という。
 今回のシマ用にすためには、スカートの新造する
 ので、作るだけのは、るるるがた...

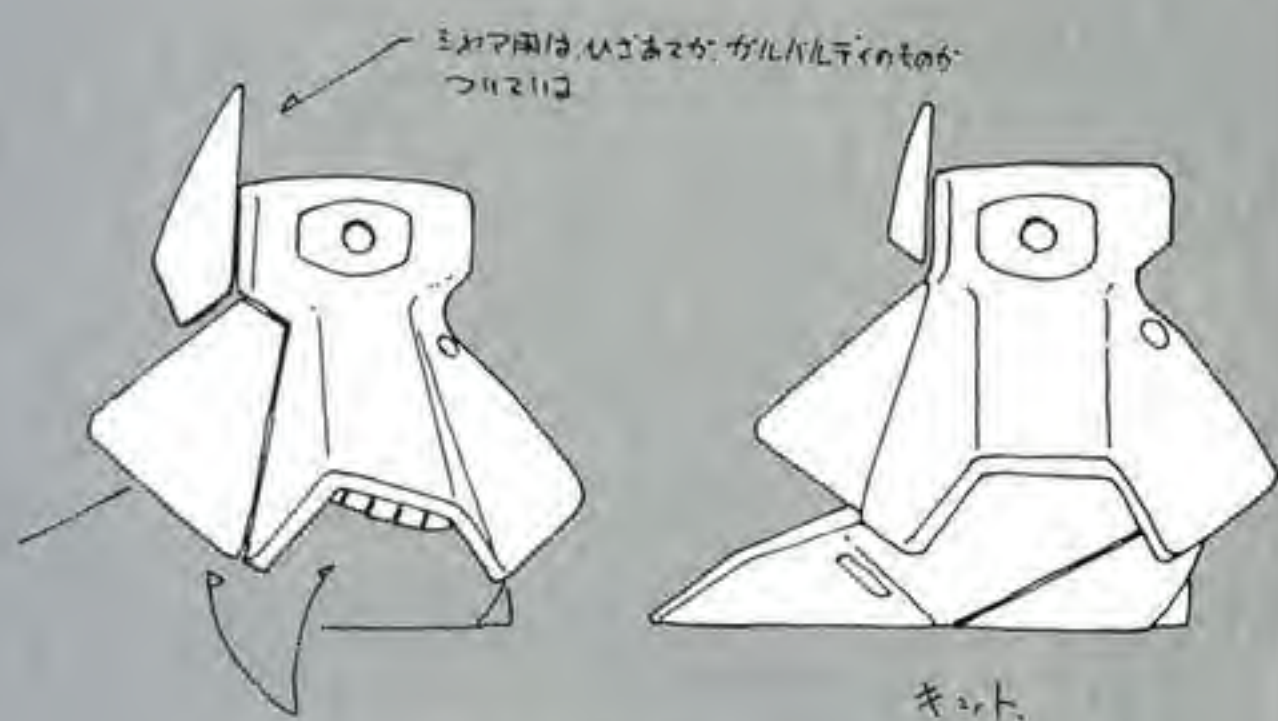
この部分は、キットのスカートの下から、0.5mmと
はリフトして、上から、1.2mmとほて、パテで成形。
(写真を見ればわかる)。



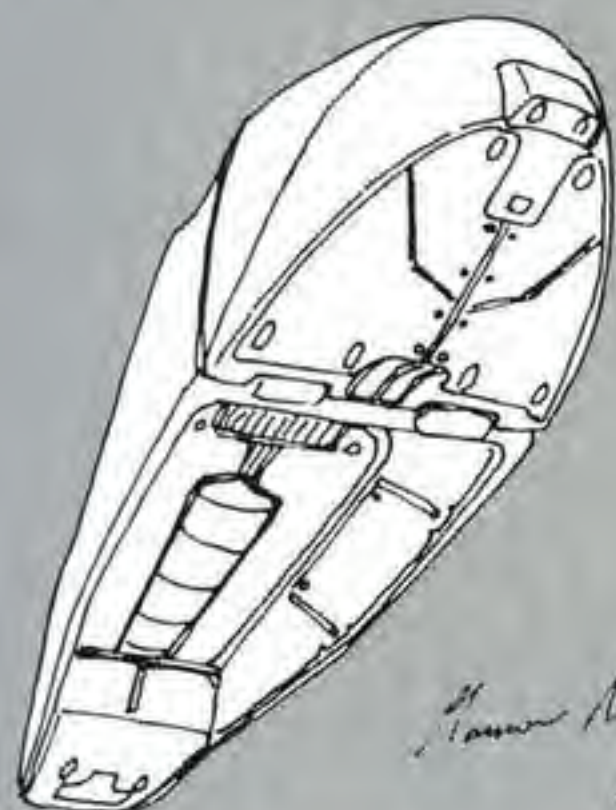
- クレイバス-カ取付うろも
 フけてふくとオモミロイも
 (LHS)



作らないうちへはどろろ



ここは、この様に、 α は、 β よりも大なりだが、修正は不可能のため、 β の値を用いた。でも別に大なり小なりで、 β の値で十分である。



オマケ.
シア。ティマス足のウラ。

85.23 June
For Model Graphics.

パプティマス・シロッコ
コスチュームデザイン



$\angle 1 = 10^\circ$

ホタテは銀銀の1/3
アに、1/2

⑤ 白ボタン



24. 10-10-10

3272
34114



号ホ-ア-412-D
(つた前)(金?)



シムエント.
カウニホリ

11-10.9.

エウーゴ MSN-00100

百式 改

1/144キット改造
あさのまさひこ

『キット』としての100式

さて、百式のキットバランスは非常に良く、現在のZ関係キットでは文句無しにNo.1でしょう。一番気がかりだったプロポーションも、割と骨太で私の好み通りMSっぽく仕上がってます。(HMっぽかったら、太く直そうと思ってたんですヨ!) 足廻りのパーツ分割もスバラシイの一言に尽きるし、何よりも良く動くんですよ、コレが!

で今回の作例は「何をしても良い」という了承を得た上での製作です。故に、各部は私が好きな様にカスタムメイドしてますし、設定と多少違っていても気にならなかったポイントは修正していません。スクラッチビルドの場合、設定無視やディティールオミット化は手抜き、もしくは「こいつ、本当は設定どおり造れないんでねーの?」との疑問を懐かせるに十分な理由となるのですが、とりあえず組むだけでシルエットが確実に形成されるキットの場合、ある程度のカスタム化は製作者側のアイデンティティの確立に必要なポイントだと思うのです。だから、各部改造の説明はあくまでも参考程度にしかならないでしょうから、みなさん各自のカスタムメイド化への目安にでもしていただければ幸いです。

今回、チョットした改造で最も見映え良くなったのがこの頭部。ヘッドバ

これより製作記事です 頭部

合、設定無視やディティールオミット化は手抜き、もしくは「こいつ、本当は設定どおり造れないんでねーの?」との疑問を懐かせるに十分な理由となるのですが、とりあえず組むだけでシルエットが確実に形成されるキットの場合、ある程度のカスタム化は製作者側のアイデンティティの確立に必要なポイントだと思うのです。だから、各部改造の説明はあくまでも参考程度にしかならないでしょうから、みなさん各自のカスタムメイド化への目安にでもしていただければ幸いです。

ランスをMk. IIの様に(横から見た時、ひし形っぽく)してやると実にカッコ良くなります。改造は実に簡単、後頭部にポリパテを盛り付け整形した程度です。あと、首があまりにも太いので一度カットし、新造してあります。この時、ポリキャップを利用して首の上下可動ギミックを入れてやりました。正面顔のモールドは、やや甘いのでシャープに削り込み、目のあたりは少々面取りを直してあります。

胴体

一見して解かる様に、かなりオリジナル化しています。肩をああい風処理したのは、力が漲る感じにしたかったから。手前についてる羽みたいなのは、スタビライザーとでも思ってください。ふんどしは造り直し、スカートも一旦切り離し真鍮線で固定します。

腕部及びウェポン

腕はほぼノーマル。とっても良いバランスしています。手首付近のボリュームが多少有りすぎる様な気がするの

で、削り込んでます。あと、パイピングは例のスプリングにて行ないました。ビームライフルは、キットの物がカッコ良いのでそのまま使用。

脚

前述のとおり、素晴らしい成型です。ただ、足首がチョイと太いので2~3mm程幅をつめました。あと、今回はテーマとして「飛行姿勢を安彦氏風S字体型にする」というのを決めてましたので、その為ヒザ裏を可能な限り削り込み(こうするとヒザが逆に反り返るのです)、そしてかかとを削り(つま先をピン!とさせる為ね)、S字足になる様にしています。あと、かかと上のフィンがうっさいのでオミットし、そのかわりプレートを自作しました。

ランドセル

キットをベースに全くのオリジナル。長時間飛行を目的に、大幅にボアアップした、そんな感じにしてみました。下部エネルギーバックはマラサイから、ノズルは06Fから改造して流用。バーニアバインダーは動きがあまりに制約



頭部は少々手を入れるだけで(右)カッコ良くなる。ヘッドバランスが違う。



胸のボリュームと、肩口の切れ方を見て下さい。股(フンドシ)も改造しました。



これが『安彦氏S字体型』と言うやつ。飛びポーズ、立ちポーズがりりしくなるよ。



ランドセルにはエネルギーバックを付け、MS-06Fからノズルを拝借して来ました。



されている為に、マウント基部自体を後方に5mm程ずらしました。

塗装

赤。やっぱシャアは赤しかないでしょう。エウゴという団体に属している以上、身元がバレる様なカラーリングはできないかなとも思いますが……でもZでは、ガルマ・レディβ、リック・ディアス（これ最初はシャア用のみ赤だしね）、マラサイと赤いMSが異常な程多い為、バレない様な気もするのですがどうでしょう？

さて、ムーバルフレーム部分は後では塗れないので、先に塗っておいてマスキングしておきます。フィールドグレー+メタルブラック+フラットブラックの混合色で塗装。で、全身のカラーリングです。赤い部分は、まずモンザレッド+スカーレット+サファリオレンジの混合色を基本色として吹いた後、あずき色+クリアレッドの混合色をシャドウに。で、その上からクリアオレンジを吹いて深みを出してやりました。黒い部分はムーバルフレー

ム部分と全く同じ色で塗装。各部に黄橙色でポイントを入れた後、コンパウンド磨き、エナメルブラックとハルレッドでスミ入れ。デカールはFA-18の物と、S.F.3.D.の物などを各部に使用しました。バインダーの撃墜マークが仲々キマッてるでしょ？ んで100式のもっとも100式たるポイント。そう、肩の『百』のマーキング。あんまり下手な字を書く訳にもいかない為、まず紙に練習しますよね。10回、20回と書きながら『百』という文字を見つめ続けていると、だんだん文字から意味が抜け落ちていき、何を意味しているか解からなくなってくる、しまいにはこの世の中に『百』なんて文字は絶対存在しない！とさえ思えてくるのです。よくあるでしょ、こーいう事。練習した後左肩にのみ『百』を書きまして、フィニッシュ！こーいうアクの強いマーキングは、片側の方がキマります。（と私は思う。）



かかとの上のフィン？はオミット。足首は3mmほど細くしている。かかとも削り込んでいる。



連邦軍 RX-166 ガンダムMk.IIIイグレイ

1/144 ミキシングビルド
小田雅弘

RX-166ガンダムMk.IIIイグレイ。おやっ？と思うまでもなく、ゼータガンダムの設定世界には存在しない。お遊びである。イメージベースは、OUT85年9月号に掲載された、藤田一己氏デザインのアドバンスドガンダム。『例』によって作品にウェイブ・ライディングするために、ちょこっと設定を作ってしまった。RX-166。RXは試作機もしくはワンオフモデルのナンバー。グリプス製のRX-178ガンダムMk.IIの機能強化型という事で、あくまで「地球連邦軍」(ティターンズではなくてね……)製のガンダムMk.IIIとして考えてみた。3桁の開発ナンバーの内、上2桁は生産拠点を示す。10はグラナダ、11はルナツー、12はソロモン、13はア・バオア・クー(ゼダンの門)、16がキリマンジャロ、17および18はジャブロー(14、15は不明：設定の高松さん今度教えて下さいネ)という事になっている。下1桁は1番から0番までの10項目で、生産拠点内の承認順にナンバーが与えられる。10種以上を数える場合は次の通り(グリプス製12番目の機体は上1桁が繰り上ってRXもしくはRMS-272となる)という事で地球上の最大規模(らしい)の拠点キリマンジャロ基地の6番目の承認機という「乗り」にしてみた。事のついでに「イグレイ」というニックネームまでつけてしまった。(先述のナンバーデータを使って、オリジナルMSを造ってみるのも楽しいですよ)

製作 頭

これは1/144ゼータの物をベースにノーズを一体風にパテで整形。顔のサイドアーマー共々、下方へプラ板で1ミリ程延長している。眉間は削り込み、目のモールドは一度リューターで削り取り、若干小さめのプラ板から切り出した物を貼り直した。トップのサブカメラは、後方へかけて2ミリ程低くしている。サイドインタークから後頭部にかけては、角張らせつつ2ミリ程延長。スリットやミゾは、木彫用の極小球ビットで彫刻した。

胸

この部分にはキットの胸を芯に使った。なぜなら肩をマウントするポリキャップを残したかったから。まず側面を2枚正確に切り出し、これを両舷に接着、各辺ごとに沿わせるようにプラ板で囲ってゆく。各エッジをヤスリで整え、第一ウエスト用の穴をくり抜く。この穴に対して断面を1ミリずつ小さく作ったバルサをプラ板(1ミリ厚が適当)でヒートプレスして接着、切り口を整える。次に肩のポリキャップ周

辺を大きめにくり抜き、開口部よりひとまわり小さいバルサブロックをヒートプレスして、穴にはめて周囲を接着、整形(この方法なら凹面の工作はとてもキレイに出来る)。同様に左右インタークも凹面工作。コクピットハッチのカバーはヒートプレス。(ちなみにヒートプレスって言うけど、雄型をバルサなどから造り、プラ板でひと回り大きな抜き枠を1.2ミリプラ板で作り、熱したプラ板を雄型の上へ乗せ、抜き枠で一気に絞る。コツがあるので何度か絞って中でも良いパーツを使う。)首の台座はプラ板より切り出した物を接着し、周囲をパテ整形、襟は5ミリ角棒を三角断面に削って接着。首の真下には8ミリプラパイプに1/144ゼータシリーズのポリキャップ大を詰めて固定(これがウエストブロックの軸受けになる)。

腰

フンドシ部分は100式の物を芯に、プラ板でスリットをサイドに付けて、大型化。ウエストブロックは第一ウエストの開口部よりひと回り小さく作り(ここもヒートプレス)、上面に前後スウィング用T字軸をマウント(次頁の図参照)。横軸の固定にはポリキャップを使用(ポリキャップは受け側で必ず固定、またここにポリキャップを使わないと、後でボディがランドセルの重みに耐えられないのだ!)。上方へ伸びた軸は先述の8ミリパイプ内のポリキャップへ接続、これでめでたくツイストバービーになるワケ(古いってのは良く解ってますデス、ハイ)第二ウエスト側面には、サイドスカートマウント用の穴を貫通し、テールにはリアスカートマウント用のコの字型真鍮線をプラ板でサンドイッチ固定しておく。リアスカートは100式のままだが、ブロックはレーザーソーで一端カット、ハイパーバズーカがセットできるように受けを削り、真鍮線で内側から軸固定した。無論可動する。サイドスカートは、先述の軸に沿って前後スウィングするのに加え、軸固定ブロックとスカート(プラ板の貼り合わせ)を軸可動させているため、太腿の動きには完全に付随させる事が可能。前方に一段高くなっている装甲にも、付根に軸が通してあるため、太腿をガバッと開いた時でも脚付根はカバーできる。

肩・腕

ここは100式をベースに、前後アーマーのエグれている所をポリパテでつなげた(ラインの頂点と頂点にプラ板を両面テープで張り渡しし、ポリパテを流すと線がキレイに出る。ウーム久

久の立体マスキングだ)。スラスターの開口部は合わせ目が消しづらいので、一度くり抜いて、先述の凹面工作。肩のインナーブロックと二の腕との接点にはポリキャップを詰めた8ミリパイプを固定(約3ミリで延長を兼ねている)ここから下は1/144ガンダムMk.IIの腕を流用。但し手首付近は5ミリ程コの字にプラ板で延長し、そこにインナーブロックを軸固定して外側へ可動式とした(こうするとバズーカを持ちやすい)。手首は100式から。

太腿

ガンダムMk.IIの付根球と腿をPカッターで分離し、球は下曲面を復元。腿内側にポリキャップを固定し、球下方へ接着した軸と接続して横ロールを可能とした。またヒザ関節は、内側にスリットを開き、プラ板とプラ軸で可動ブームを入れている(これで塗装後に組みやすくなる)。

スネ・足首

ヒザあととサイドスラスター部は、

100式の脚外側を2つ使用している。スラスター部は下へ向けてプラ板で延長。スネとふくらはぎは、ヒートプレス。スネの下端にはスリットを切って足甲カバーをフリー固定にした。(裏から軸止めしてるだけ)。スネは100式の物を前後逆に装着。(上端は削り、ヒザの可動ブームの受け穴を開けておく)足首は前後ともプラ板の貼り合わせ。甲の塗装をしやすいするため、プラ板のソールが出来た時点で、上にセロテープを貼り、その下へポリバテを盛って、ドリルで2ヶ所に穴を貫通させて軸を通してからはずして整形。こうしておけば位置確認をしながら整形する事が出来る。

ランドセル

ここが今回のミソ。藤田氏のMk.IIのデザインでは、ランドセルが妙にバルキリーっぽい。そこで左右のブームマウントには、イマイ1/48モラーバリアーの腕を左右で6ミリ程幅つめて使用。ブームは同1/720ケルカリアの

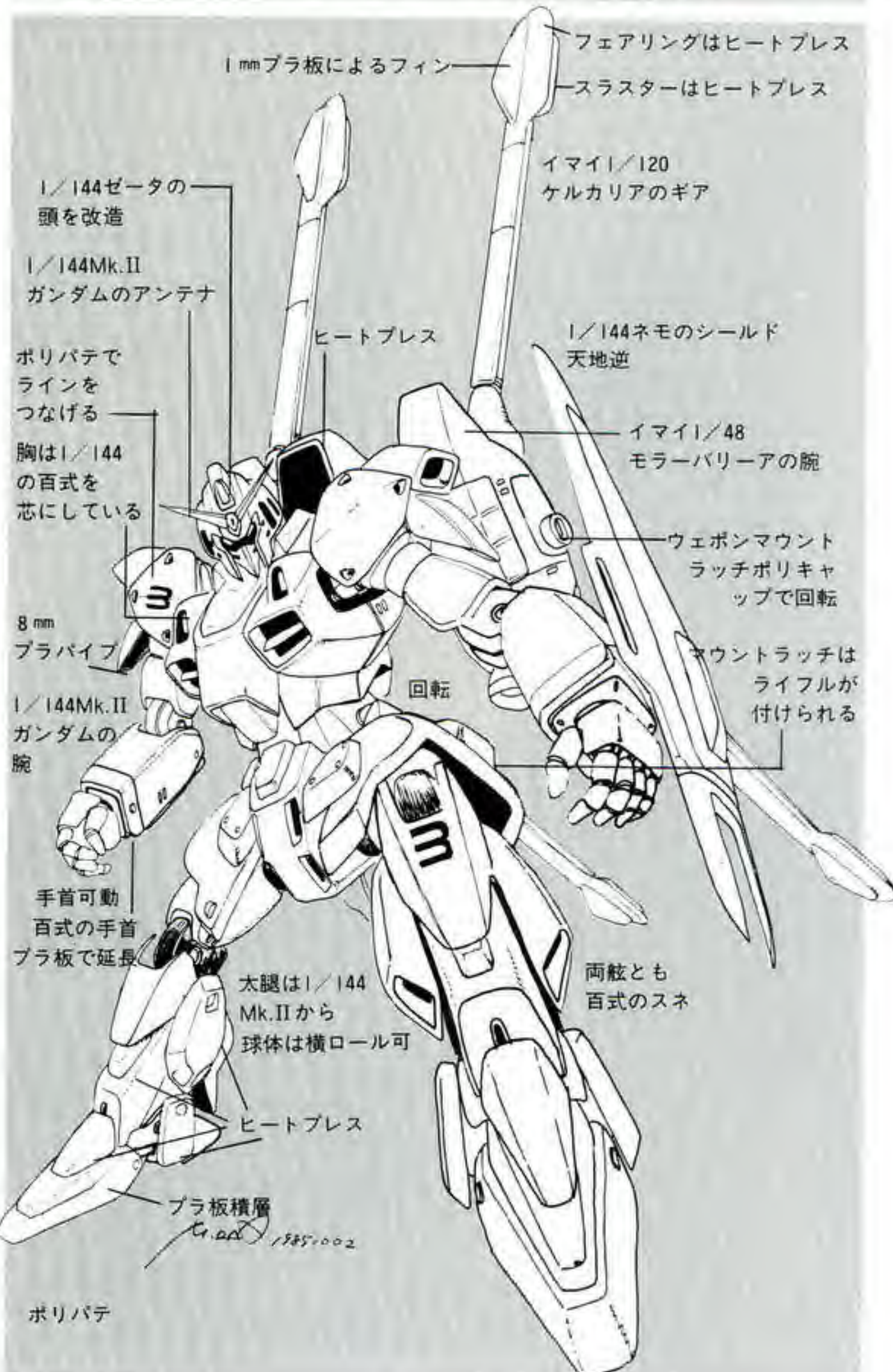
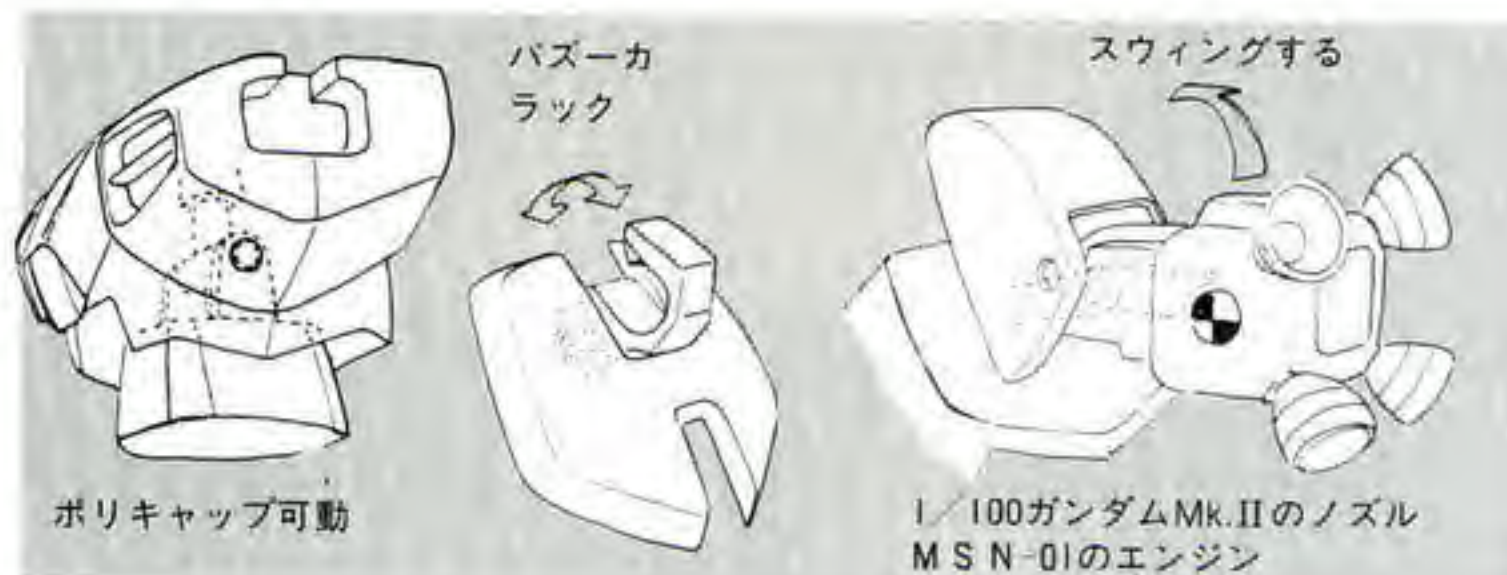
ギアを使用、マウントに開口して軸入れ固定。後方へ折りたたむ事ができる。カバーとノズルはヒートプレスによる。センターユニットは1/144MSN-01タコ足ザクのエンジン。ノズルは1/100 Mk.IIからコピー。ユニット内部には可動ブームを入れてあるので、背中に対して水平から垂直+αまで位置を変えられる。センターユニットには横に5ミリプラパイプを通し、ブームマウント側には8ミリパイプを固定し、差し込み式とした。(タミヤさんの素材というのは、いつもながら使いやすく感心してしまうな)ブームマウント両舷にはウェポンマウントラッチ(中にポリキャップが入っているため回転可能)を設けた。ここにはバズーカおよびライフルを付けられる。

武装はMk.II用ライフルと武器セットのハイパーバズーカ。シールドは1/

144ネモの物を一部加工している。

お好みカラーリング

基本は白とエメラルドブルーで塗り分け、白はトップにパールカラーのグリーンを使い(ほとんど見えなかったけど…)、シェイドはペイルグレイ。ブルーは、まずライトブルーを吹き、シェイドにインディブルーを吹いてから全体にクリアブルーグリーンを乗せて色を調整。センサー類は蛍光グリーンだが、目は大河原師の「ガンダムの目は黄色い方が似合うね」を思い出し、蛍光イエローとした。凸と上面にはハイライト、凹と下面にはシェイドという割と漠然とした仕上げにしてみた。(ブラシワーク用にホーミのY-2を買ってしまったのさっ!)ポイントカラーとしてハンプロールのイエローを入れて、最も好きなカラーコーディネートでまとめた。



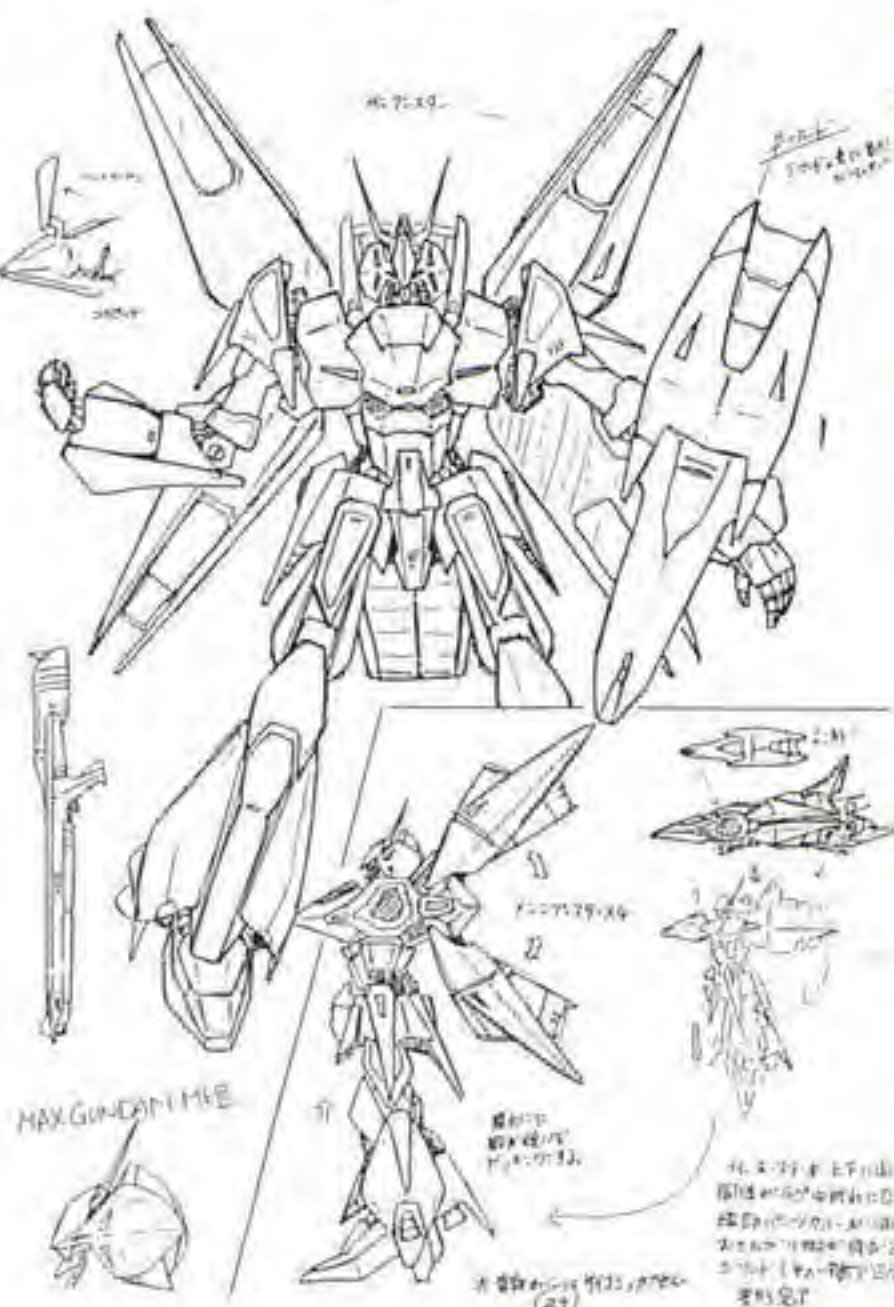
ガンダムMK.IIIを想像造型する
 ーのティターンズ仕様で、こ
 のハービュレイです。これは、
 基本デザインを、メカニックデザイナー
 志望の影山俊之さんが行い、これをデ

ザイナーの岡本英郎氏に願してクリ
 ーンアップしていただき、新井智之君が
 製作する、という趣向で進行了ました。
 このページは、岡本英郎氏によるイ
 ラストを中心に構成してみました。

ハービュレイのための設定

ハービュレイはグリプス製の12番目の承認
 機で型式番号RX-272、対ゼータガンダム
 戦用の高速可変モビルスーツ。装甲材強度
 もガンダリウム・ベータ級の実験機で、試
 作1,2,3号機とも装備機能が少しずつ異な
 った物として製作された。本機のみで総て
 の作戦モードに対応する可変機能を装備す

るのではなく、母艦から発進する際に搭載
 装備を選択する機体である。つまり万能対
 応型ではなく、作戦別の装備を搭載するわ
 けて、3号機はティターンズ側で開発した
 ウェイブライディングボードを使用した大
 気圏突入も可能。



景山俊之くんの基本デザイン稿



横へ飛び、キメポーズの
 ハービュレイ



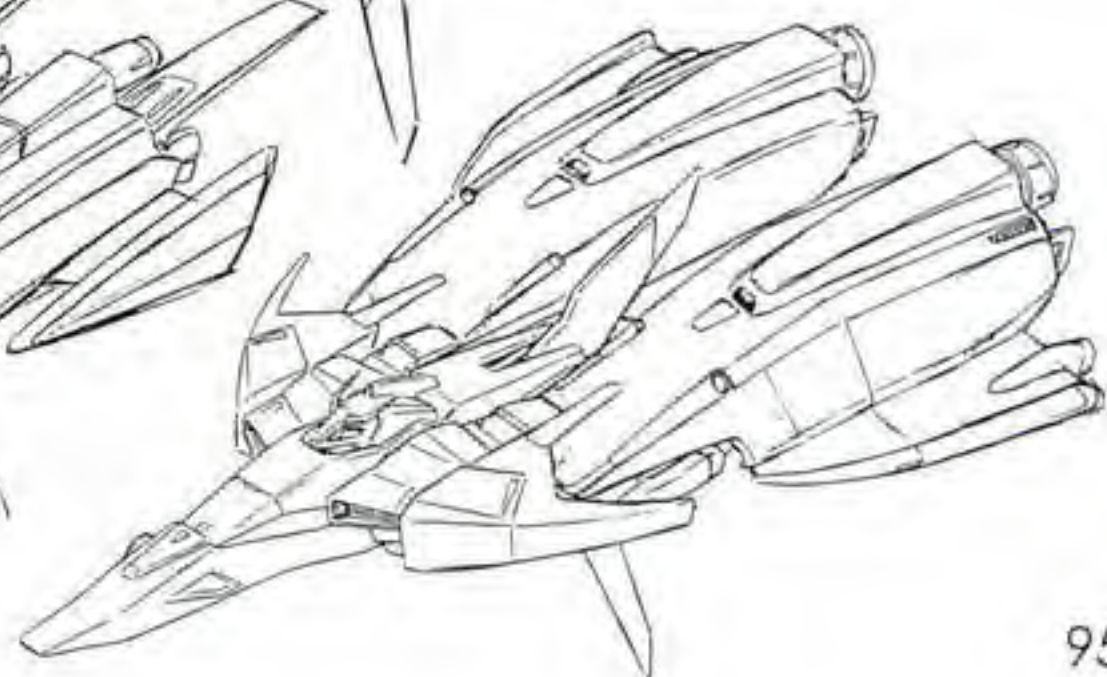
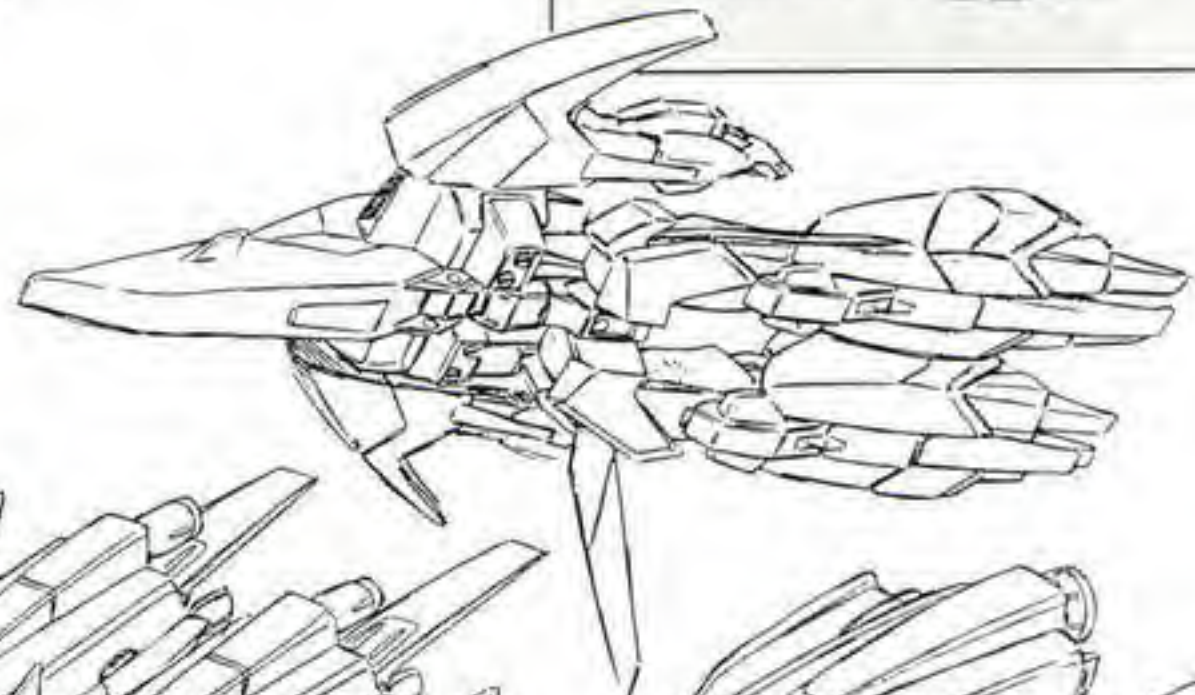
◀景山くんのデザインをもとに
 した初稿。ギャブランのイメー
 ジを残している。変形時には腕
 が後方バインダーブスターに
 収容される様に考えられた。

▶頭部初期稿

▶頭部バース



▼▲第2稿の前後。



新井君による立体、
 ハービュレイだノ



連邦軍 RMS-154 バーザム

1/144スクラッチビルド
草刈健一（製作） 岡本英郎（ランチャー・デザイン）

そもそもこのバーザムのデザインのフィニッシュワークを行なった新進メカデザイナー岡本英郎氏と私はかれこれ4年近く友人関係を続けている間柄でありまして、それがきっかけでバーザムの製作となったのです。

カメの子ボディとヘッドの作り方

さて製作です。ボディと頭、この部分はデザイン画を見ても、今一形を完全に把握するのが難かしきので、ポリパテを削りながら、デザイン画のラインに合わせていく事にしました。頭はよいとして、この亀のようなボディは苦勞しました。曲線と直線からなるボディラインを表現するために、削っては盛るという作業を繰り返しながら得た、まーいわゆる一つの結果と言えるでしょう。背中のバーニアノズルと、その下に位置するフィン、また下に位置する三角柱状のパーツ、頭の飾りは

各々プラ板から作ったものです。球状のバーニアノズルは、手芸用品店で見つけたもので、ビーズの一種で、一個80円で売っていたものです。穴も最初からあいています。手芸用品店というのは男としては入りにくい場所ですが、流用パーツとなる物多く見かけるので、彼女とデートの時にでものぞいて見るというのではいいのではないのでしょうか。

腕と脚の作り方

まず腕からいきます。肩ブロックはポリパテで作り、その複製品をおこして使用しています。その他は、ブロックごとに1ミリプラ板を使ってスクラッチしています。各関節に関してはほとんどデザイン画からは読みとれないので、プラ棒やMSを使って自分なりにでっちあげてみました。この腕かなり複雑な形状をしており、どのように可動するのか理解不可能だったので、

電話にて岡本さんにたずねてみると、「たぶんまがらないんじゃない、ハハハハ」と、途方にくれるよう返事なので、オーバーアクションは避け、左右に手を開いた感じに固定するにとどめました。次に足です、太ももにあたる部分、つまりボディとの接点になる部分と、ヒザから足首までの部分、そして足首より下の三つの部分に大まかに分けて製作しました。太ももと、足首より下の、二つの部分は1ミリプラ板をはり合わせる事でスクラッチする事ができるのですが、問題はヒザより足首までの部分です。複雑な形状をしているために、細分化して作業をすすめないと形にならないのです。結果としては、片足を11個のパーツに分けて各各を作りあげ、作業終了後に組みあげなんとか形にすることができました。はっきり言ってこの部分が今回の作例の難関でもあり、一番忍耐を必要とした箇所でもあります。

グレネードランチャー

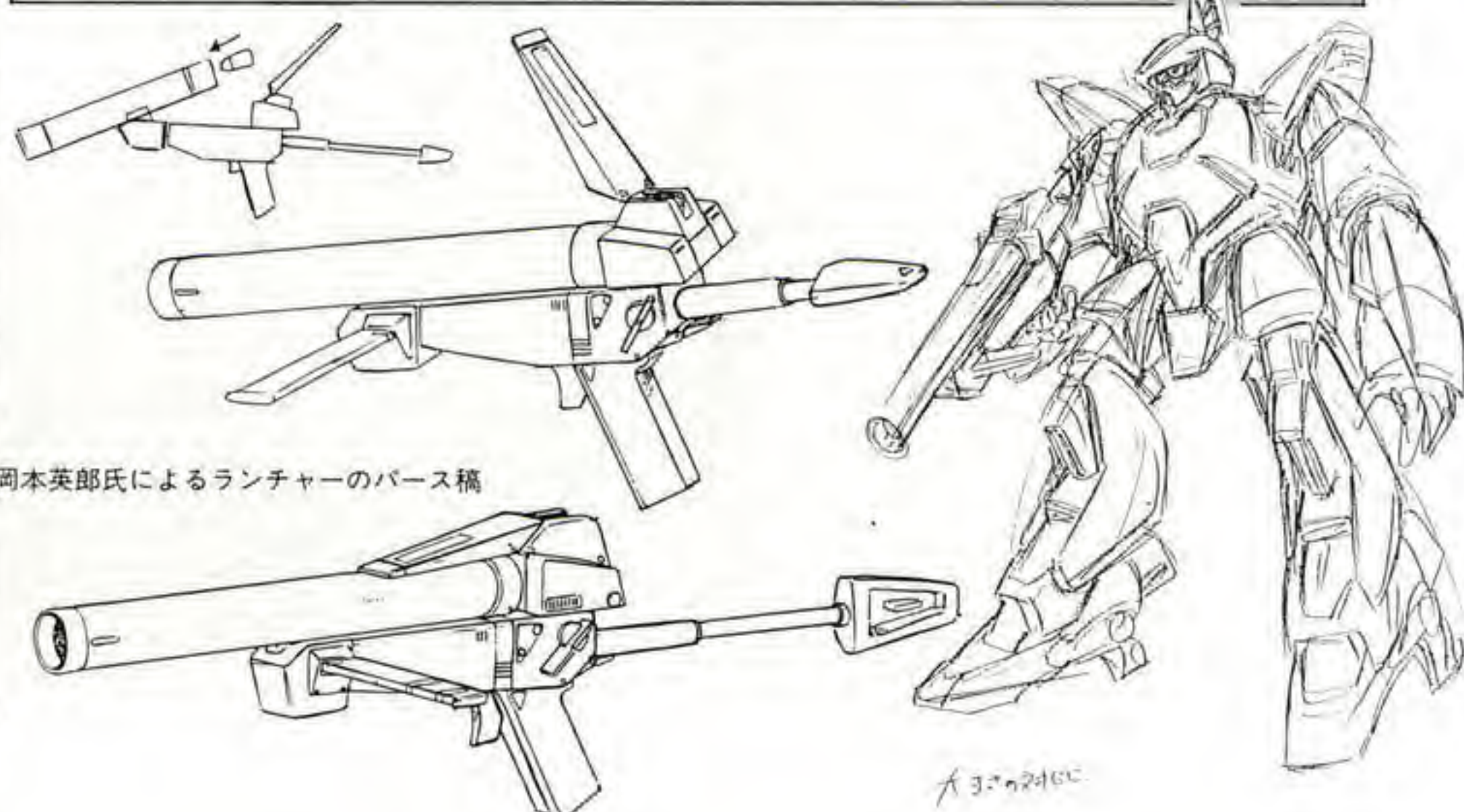
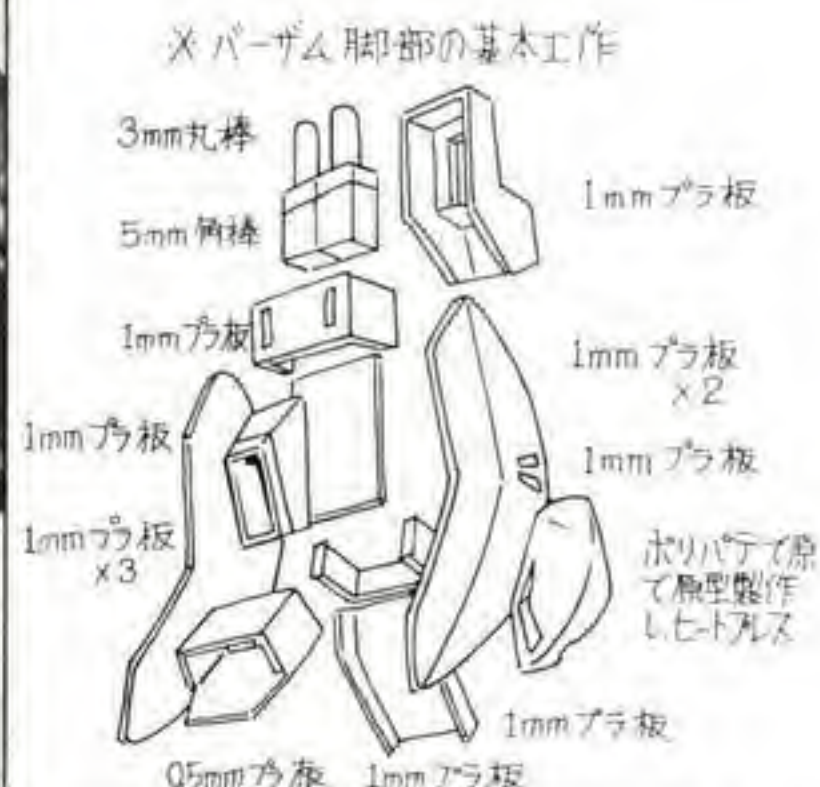
バーザムには専用のビームライフルがありますが、今回は岡本さんに頼んでMG用にオリジナルウェポンを描いてもらったのですよ。私の個人的趣味も多分にあるんですけどね。なんと

く好きで、グレネードランチャーっていうのは、ラフなデザインを私が書いて、仕上げてもらったのが今回のそれな訳です。結構気に入ってるんですよね。作例はプラパイプ、プラ板、プラ棒を使って仕上げています、とれほど、複雑な形状ではないので、無理なく仕上げる事ができました。

ペイント

基本カラーを黒と、航空機カラーのブルーエンジェルスカラーを使い、その他をニュートラルグレー、シャインレッド、黄橙色で塗装。黄橙色部にのみシェイドをいれています。基本的にはそれほどアニメカラーとは違う部分はないのですが、ダークグレーとなる部分を思い切って黒にかえて、重量感を意識してみました。グレネードランチャーは黒鉄色とし、最後にポイントとして左肩にティターンズマークを施してみました。

簡単ではありますが作例の製作過程でありました。製作中の苦勞は多くありますが、こうして完成してしまうと、ついまた次の物に目移り、つい製作意欲をかきたたしてしまう、これは身についたモデラーのさかなのでしょうか、次は何を作るかな……。



FEDERAL FORCE RMS-154

BARZAM

1/144 FULL SCRATCHBUILD
BY KEN'ICHI KUSAKARI

■ SPECIFICATION

● HEIGHT
19.4m(EXCEPT ANTENNA)
24.2m

● DRY WEIGHT/40.1t

● GROSS WEIGHT/62.3t

ARMAMENT

● ATTACHED BEAM RIFLE

● BEAM SABRE

● GRENADE LAUNCHER

● VULCAN POD

連邦軍の主力量産モビルスーツRMS-106ハイザックの後継量産モビルスーツ。対エゥーゴ戦闘用として量産性の高いモビルスーツが必要となったことから開発された。可変モビルスーツは製造コストが高く、また、本来その高機動性からニュータイプ、強化人間用となっているために、一般パイロットによる運用が極めて困難であった。そのため、比較的安価で量産のきく、汎用戦闘モビルスーツ（もちろん、一般パイロットにより操縦が可能で無可変のもの）が必要となり製造されたのがこのバーザムである。設計はRX-178をベースにしておりニューギニア基地で開発が行われた。

作品はプラ板の組み合わせによるスクラッチビルド。手持ちの武器は大口径のグレネードランチャーである。これは、バーザムのフィニッシュワークを担当した岡本英郎氏が描き下したオリジナルデザイン。



FEDERAL FORCE NRX-044

ASSHIMAR

1/220 BANDAI KIT BASE
BY KEN'ICHI KUSAKARI

SPECIFICATION

- HEIGHT/19.3m(EXCEPT ANTENNA)
23.1m
- LENGTH/18.4m(MOBILE ARMOR OP)
- DRY WEIGHT/41.1t
- GROSS WEIGHT/63.8t

ARMAMENT

- BEAM RIFLE



ニュータイプ研究所で開発された、可変モビルアーマーである。モビルスーツモードからの変形後は円盤状となり、大気圏内では無類の運動性能を発揮する。作品はキットをベースに改造したものだが、手足を一端バラバラにし、大胆なポーズ付けをしたもの。



FEDERAL FORCE MRX-009

PSYCO GUNDAM

1/300 BANDAI KIT BASE
BY KEN'ICHI KUSAKARI

SPECIFICATION

MOBILE SUIT MODE

- HEIGHT/40m
- DRY WEIGHT/214.1t
- GROSS WEIGHT/388.6t

MOBILE ARMOR MODE

- HEIGHT/30.2m

- WIDTH/32.4m

ARMAMENT

- WIDE MEGA BEAM LAUNCHER X3
- BEAM CANNON X10



フォウ・ムラサメが発案する可変モビルアーマー。日本のニュータイプ研究所のムラサメ博士が開発したもので、通常のモビルスーツの2倍強の大きさを持つ。これは、腹部に3基、顔に2基、指に左右各5基装備したメガ粒子砲のパワーを維持するためのシステムを搭載するため。モビルアーマーモードは、さながら浮遊要塞の観がある。

可変することはあきらめ、モビルスーツとしての格好良さを重視した作品である。



TITANS PMX-000 MESSALA

MOBILE SUIT MODE & MOBILE ARMOR MODE
1/220 BANDAI KIT BASE BY NAOKI SATOH

■ SPECIFICATION

MOBILE SUIT MODE

● HEIGHT
23m(EXCEPT BACK PACK)
30.3m

● DRY WEIGHT/37.3t

● GROSS WEIGHT/89.1t

MOBILE ARMOR MODE

● LENGTH/UNKNOWN

● WIDTH/UNKNOWN

ARMAMENT

● MISSILE POD 9X2

● GLENADE LAUNCHER 3X2

● BEAM SABRE



型式番号PMX-000のPはパプテマス・シロッコの頭文字を取ったものであるが、これは連邦軍が識別用につけたものである。シロッコがジュビトリス内で自力で開発したMSで、いわば無認可のカスタムメイド。変形機能と強大なパワーは木星圏での高重力下で稼動するためのものである。

モデルはMA、MS両モードを作りわけているが、これは各々最も良いプロポーションを得んがためのものである。



FEDERAL FORCE ORX-05

GAPLANT

1/144 BANDAI KIT BASE MOBILE SUIT MODE
MOBILE ARMOR MODE & BOOSTER BY NAOKI SATOH

■ SPECIFICATION MOBILE SUIT MODE

● HEIGHT

19.8m(EXCEPT BYNDER)

25.2m

● DRY WEIGHT / 50.7t

● GROSS WEIGHT / 94.2t

MOBILE ARMOR MODE

● LENGTH / 20.3m

● GROSS WEIGHT / 94.7t

WITH BOOSTER

● LENGTH / 31.6m

● GROSS WEIGHT / 274.2t



このモビルスーツは、地球連邦軍によって極めて初期に開発された。空中戦に主眼を置いた専用モビルスーツで、その最大の特徴は、可変する事によって加速性能をきわめて高い値に引き上げる事で

ある。しかし、通常のパイロットでは、加速時の“G”に耐えることが不可能である事が開発上の障害となり、オータランドのニュータイプ研究所に移され、研究が継続された。



モビルスーツモードのモデルは1/144キットをベースにし、可変を考えず、MSモードのプロポーションを重視したモデリング。

一方、ブースター付モビルアーマーモードのギャプランは、完全に宇宙船としてとらえたデッサンにより製作されている。ブースター部分は、プラ板の組み合わせによるもので、ギャプラン本体は、MAモードとしてのプロポーションを重視、各部を改造、固定している。つまり、胴体部の新造、アーマーゴーンの延長等がそのポイントである。



ZION MS-09

DOM

1/100 BANDAI KIT BASE
BY MASAMICHI YAMAMOTO

■ SPECIFICATION

● HEIGHT/18.6m

● DRY WEIGHT/88.6t

● GROSS WEIGHT/183.6t

ARMAMENT

● HEAT SABRE

● 360mm GIANT BAZOOKA
(IN U.C.0080)



DOMは、一年戦争後期に開発されたモデルコースである。ここに掲載されたDOMは、講談社コミックボンボンに連載された「MS戦記」(監修・富野由悠季 原作・高橋昌也 漫画・近藤和久)に登場する。主人公フレデリック・パラワン率いる105号機が、シャブロー降下作戦に参加した時を再現した物である。モデルは、1/100キットをベースに、プロポーション、ホリウームの修正、スカート内のディテールを徹底的に行なった物。右の写真の様に、脚ブレイクのバーは、後方のプレートのみをはずせる他、左右のアーチャーも独立してはさす事が可能である。表面のディテールは、近藤氏の航空機風ディテールを再現している。シャブローのジャングルベースは、小川雅史氏の手による。採取したクサヤタネなどを自家乾燥させた物に染色して使用している。



TITANS RMS-108

MARASAI KAI

1/144 BANDAI KIT BASE
BY MASAHIKO ASANO

SPECIFICATION

●HEIGHT

17.5m(EXCEPT ANTENNA)

20.5m

●DRY WEIGHT/33.1t

●GROSS WEIGHT/59.4t

ARMAMENT

●BEAM RIFLE

●BEAM SABRE

ハイザックの出力向上発展型としてアナハイム社によりグラナダで設計、製造された。RMS-108マラサイは、ハイザックとの武器共用を前提条件の上で、ジェネレーター出力を向上し、機動性、ビーム兵器の出力増大に至った。

しかし、これにより動力駆動系に不良をきたした前期生産型の腕部を、ハイザックの物と交換したカスタム機がマラサイ改である。

他の改造点として左肩部スパイク、右肩部シールドの大型化、それに伴ない背部、及び脚部バーニアの強化を計り、接近戦に有効であった。また頭頂部アンテナの大型化はセンサー有効半径の拡大に成功、敵の早期発見に予想以上の成果を示した。この2点は同機の生産率の高さを物語る要因であろう。



製作上の改造点として腕付根部のハの字切り、腕部をハイザックのものと交換、シールド、頭部アンテナ、ランドセルの大型化、脚部ドロップタンク追加等が挙げられる。武器としてザクバズーカからの流用パーツ

とブラパイプによるバズーカを製作。塗装は赤系の2色塗り分けであるが、頭部に同様のパイロット、モモコ・キクチ中尉のトレードマーク、「重」が入る。(モモコ・キクチ中尉については本マニュアル138ページ参照。)



一年戦争末期に製作された。一連の改良型ガンキャノンのひとつ。実戦投入されたところで終戦を迎えた。戦後重火砲型として試験を重ねた。上半身背面には大型のカノン砲と給弾システムが内蔵されており、射撃時には腰のショットギアを後方へ降ろす。バック自体をベアと呼ぶ事からこの愛称が付けられた。

FEDERAL FORCE RX-77-3B BEAR CARRIER

1/144 BANDAI KIT BASE
BY NOBUO SUZUKI



一年戦争中期に、ジオン公国で製作されたザクの強行偵察型および中距離航行用ブースターポート。これらふたつを合わせてバズノーズと呼ぶ。この機体は戦後、連邦軍の兵器テストセンターで改修使用された時の物。一部ハイザック仕様のパーツが使われている。

FEDERAL FORCE MS-06E ZAKU II BUZZNORSE

1/100 FULL SCRATCHBUILD
BY MASATO NOJIMA



FEDERAL FORCE MS-07H
GUFU
FLYING TYPE
 1/144 BANDAI KIT BASE
 BY KEN'ICHI KUSAKARI



一年戦争も終わろうとする頃、戦況の悪化の中で旧ジオン軍は多数の試作モビルスーツを開発していた。終戦後連邦軍によって没収されたこれらのモビルスーツは、技術的に多方面から研究され、その後、地球の連邦拠点に二線級装備として配属されたものも多かった。

グフ飛行試験タイプMS-07Hもそうしたモビルスーツのひとつで、ジャブローには4機が残されていた。

キットを大幅に改造した作品は、現用戦闘機のアレンジメントを加えたものとなっている。草刈氏のお家芸とも言える、見事なバランス、ポーズ取りが素晴らしい。

FEDERAL FORCE MS-06M
MARINE ZAKU

1/144 BANDAI KIT BASE
BY KEN'ICHI KUSAKARI

旧ジオン軍モビルスーツMS-06ザクの局地戦闘用バリエーションで、水中専用として開発されたもの。関節部等の可動部分が完全に防水用シールドされており、背部にはハイドロエンジンが装備されている。スードリに数機配備されていた。かつてはマリンザクと呼ばれるが、連邦に接収されてからは、マリンハイザックと良ばれる。

キット頭部、腕、ボディを改修。近藤和久氏が漫画中で描いたものをイメージベースとしている作品だ。



FEDERAL FORCE FF-6 TIN COD

1/48 FULL SCRATCHBUILD
BY MASATO NOJIMA
SHIGEKI NINOMIYA



20世紀末、軍備の拡張は大気圏内に留まらず宇宙空間にまで進出をはじめた。このため新たな戦術構想が必要となり、それに応じて生みだされた兵器群の中でも、戦術構想の中核を成すものを特にコアファイターと呼んだ。RXモビルスーツの開発にあたっては、コクピットモジュール自身に、脱出用カプセルとしての機能も兼ねさせ、これを多目的戦闘機として開発運用したが、これがいわゆるコアファイターとして知られる戦闘機FF-X7であった。それに最も形態的に近似している戦闘機でモビルスーツ以前のものが、このFF-6TINゴッドである。作品はプラ板によるスクラッチ。強度の必要な部分には金属を使用している。

FEDERAL FORCE AF-01A MONGOOSE

1/48 FULL SCRATCHBUILD
BY SHIGEKI NINOMIYA



コアファイター構想の初期に開発、製造された対地攻撃機がこのマンガースである。対地攻撃機としては、20世紀後半に使用されたものと基本的に変わる所は少なく、主として地上の固定目標、対戦車戦に主眼を置いた設計となっていた。このため後年、機動力に優れたモビルスーツが開発されるに至り、その有効性も目にみえて劣りはじめ、第一線を退くこととなる。作品は、設定イラストをアレンジし左右非対称のフォルムを持つ機体に仕上げている。バルサ材で型を作り、バキュームフォームによって成形したプラ板を組んで製作している。コクピットディスプレイには発光ギミックが仕込まれている。

FEDERAL FORCE RMS-117 GALBALDY β

1/100 BANDAI KIT BASE TATSUMI CHIGUSA
1/144 BANDAI KIT BY YOSHIHIKO KOSAKA

すでに実戦配備の準備が整いながらも一年戦争の終結とともに、戦場にその姿を見せる事のなかった、ジオンのモビルスーツ・ガルバルディα。これを戦後没収した連邦軍が、ジオンのゲルググ、ギャン等の基本設計を生かしながら改修を重ねたものがガルバルディβである。軽量化のため装甲がやや薄い、機動性は高くなっている。

右は、キット1/100を千草巽氏が、頭部、ボディを中心に改造して、プロポーションを改修した作例である。主としてスラッチ・ビルドを主体とした造形の千草氏である為、キットをベースとした改造作品は珍しい。下のものは、1/144キットを塗装にテーマを置いて製作した作品。最小限のディテールアップに留めている。小坂良彦氏の作。



FEDERAL FORCE RMS-179 GM II

1/144 BANDAI KIT BY KEN SUZUKI

FEDERAL FORCE RGM-79 GM SNIPER

1/144 BANDAI KIT BY YASUHIRO SUZUKI

A.E.U.G. MSA-003

NEMO HIGH MANEUVER

1/144 BANDAI KIT BASE BY MASATO NOJIMA

ジムII(右上)は連邦軍が一年戦争時に量産使用していたRGM-79ジムのマイナーチェンジ版である。この機体は、エゥーゴ連邦軍の相手で使用されるが、カラーリングが異なっている。作例はプロポーションを改修、固定によりポーズを決めている。

ジャブローにおいての戦闘で連邦軍は数々の旧式モビルスーツを操り出すが、ジムスナイパーカスタム(右下)もそのひとつ。キットのままでは無理なポーズを、固定することによって表現している。

百式とネモの折中型モビルスーツとして想像造形したのが、ネモ・ハイマニューバータイプ。ネモに百式のバインダーを装備し機動性を高めたMSである。





TITANS RMS-106 HIZACK

1/144 BANDAI KIT
BY KEN'ICHI KUSAKARI
HARUHIKO ADACHI

HIZACK PLUS BALLOON-PARACHUT

1/100 BANDAI KIT BASE
BY YOSHIHIKO KOSAKA

FEDERAL FORCE RMS-106 HIZACK SOUTHPAW

1/100 BANDAI KIT BASE BY YASUHIRO SUZUKI



地球連邦軍の主力モビルスーツで一年戦争後に開発された連邦軍モビルスーツの第1号機種。旧ジオン軍のノウハウから誕生したモビルスーツで、基本形はあくまで、ジオンのMS-06Fザクである。

上右のハイザックは、1/144キットをディテールアップし、アニメ的ミエの効果を狙ったポーズに固定したもの。左手の指の動きや脚の開き具合が、かっこう良いポーズ決めの重要なポイントとなるが、さすがに草刈氏、見事である。左は、同じキットを各関節の可動を残して、いかにディテールアップするか、をテーマに作ったもの。安達氏の、草刈氏とは異ったディテール把握を見てほしい。左上は、サウスポーのシステムを持ったMSも存在したろう、と言う模型ならではの楽しみ方をした作品。スカートを可動に改造している。



自力で地球への降下、すなわち大気圏突入能力を持たないモビルスーツ、及び艦船等に装備する。大気圏突入用サポーターシステムが、バリエーションである。これは、特殊耐熱繊維で作られたバルーン部分でモビルスーツを保護。胸部、背部、脚部に装着されたパーニアによって、降下速度の調整等を行なう。作品は1/100ハイザックに、プラ板、アクリルパイプ等で作った、バリエーションシステムを装着したもの。脱着可能にしている。



でいふおるめ



MK II ●
 ハイザック ●
 リックディアス ●
 カルババルディ ●
 Zガンダム ●
 マラサイ ●
 百式 ●
 ネモ ●

●サイコガンダム
 ●メッサーラ
 ●アッシマー
 ●ガブスレー
 ●ハンブラビ
 ●ディジェ
 ●メタス
 ●ギャプラン

Part 4 ●プラ組立
 ●全16種類



でいふおるめ美学。

MARK-5に突入! 全56機
 SUPER DEFORMED SERIES

スーパーでいふおるめ
 ガンダムワールド
 MARK 5
 ●増刊2巻組・各¥100●武器パーツ付



●ソゴック
 ●シャア専用ザク
 ●パーフェクトジョング
 ●サクタンク
 ●水中型ザク

●ガンキャノンII
 ●Gアーマー
 ●シャア専用ムサイ
 ●ハンブラビ
 ●メタス

株式会社バンダイ
 特機事業部
 東京都台東区駒形2-5-4 〒111
 電話(03)842-5151(代表)



DXガンダムMkII ¥3980



ハイメタルシリーズの流れを組む、ABS樹脂製モデル。特に1/100ガンダムMkIIは、プロポーションを重視しながら、独自の解釈による広い可動関節を持つ。本腰を入れて取り組めば、これをベースにかなり出来の良いガンダムMkIIに仕上げる事も出来る。同スケールのZガンダムは、

ウェイブライダーにもなる変形モデル。クリック式で、両モードでもヒタリと定位置に決まる。Zガンダムの変形を楽しむ上では最適。TOYコレクターは必修のアイテム。プロポーションは、変形ギミックのためもうひとガンバリ。

Z GUNDAM TOY SHOP

このコーナーでは、
バンダイホビー事業部より発売された
トイ・ガンダムについて
紹介!!

DXZガンダム ¥4500



モビル Z800 シリーズ

各¥800
約13cmのダイカスト
モデルシリーズ。塗装
済みで、一部関節が可
動する。左の4種の他、
Zガンダム、ギャブラ
ン、サイコガンダム、
マラサイがある。

P.Vコレクションシリーズ 各¥500

パーフェクト・バリエーション・コレ
クション・シリーズという塩ビモデルが
これ。台紙にフリースターバックされ
て売られているので、オモチャ屋さんの
店頭で良く見かけるはず。写真のモデル
の他、ネモ、マラサイ、百式、Zガンダ

ム、ギャブラン、メッサラ、サイコガ
ンダムがある。ガンダムMkIIでVI44、あ
とはその身重に揃えて立体化されている。
プロポーションも良いので、塗装すると
グッと感じが良くなる。一部関節も可動
する。



ひょうきん モビルスーツ ガンダムMkII

¥2000

ハイコミカルモデルのバルキリー
に続く、ディフォルメガンダム
MkII。なんと変形してファイター
モードになる。デザインと機構変
形は、大河原邦男氏による。続編
としてハイザック（ファイターが
AFV案）も予定されていたが、今
の所未定。

ビッグガンダムMkII

¥2400 ¥2800(塗装済み)

ソフトビニール製のガンダムMkII。ス
ケールはヒタリ1/60である。未塗装と塗装
済みがある。ビニール製とは言っても、そ
のプロポーションには目を見張る物がある。
ソフトビニールという素材に対する認識を
あらためさせられる物がある。ビニール接
着剤、瞬間接着剤も使えるので、うまく処
理すれば、1/60関節可動ガンダムMkIIに
仕上げる事も不可能では無い。是非ともシ
リーズに1/144サイコガンダムとサイコガ
ンダムMkII(1/144で全高約30cm)が欲しい
所である。





宇宙世紀
U. C. 0079。
地球人類が、その増え過ぎた人口の半数を宇宙空間に浮かぶ巨大な円筒形人工建造物、スペース・コロニーに移住させ、種としての生活圏を拡大してから既に半世紀。
これら虚無の空間にまかれた人々は第二、第三世代を迎え、かつてのアメリカ大陸やオーストラリア大陸への移住者達がそうであったように、彼等の

中でも宇宙生活者としての原初的な意識が芽生えていた。
宇宙生活者の完全なる自治権の確立。
宇宙生活者達の理論的指導者ジオン・ズムは、その実践の場をサイド3と呼ばれる月の裏側に位置するコロニー定置宙域に求めた。
しかしながら志半ばにしてジオン・ズムは倒れ、その後を継ぐ者が一党独裁をもくろむザビ家であった事が後に

「一年戦争」と呼ばれることになる戦乱を招いた。
彼等は宇宙生活者の独立の意志をザビ家独裁体制の確立へと巧妙にすり替え、独立戦争の美名の下に地球連邦政府に対して明らかなる侵略戦争を開始した。
当初、ジオン公国を名乗るザビ家独裁(都市)国家はミノフスキー物理学の産物である新兵器体系「モビルスー

ツ」によって優位に立ったが、後に「眠れる獅子」であった連邦の物量による大反攻とザビ家内部の確執によって敗北を喫する。
この戦争の結果、宇宙生活者も含めた地球人類の大半が死に至らしめられたのである。
古今、戦争は様々なドラマを内包してきた。
「ジオンの赤い彗星」シャア・アズナ

ブル大佐の物語は、この戦争の生んだドラマの一つであろう……。

戦後、古今の戦勝国のルーチン・ワークとも言うべき敗残兵狩りが開始されたが、多くの旧ジオン軍兵士が戦災による市民登録の消失を利用して姿をくらました。

「一年戦争」のエース・モビルスーツ・パイロット、シャア大佐もその一人である。

彼の物語は未だ終わっていない。

旧ジオン公国、小惑星要塞「アクシズ」は地球圏外縁に位置していたが、連邦の敗残兵狩りの手が延びず、ザビ家シンバや旧ジオン軍兵士とその家族の避難所として機能していたが、戦後2年目に入ると都市国家としての体制が固められた。

その間の道程は決して真っ直ぐな物ではなかった。

宇宙生活者としての理想を追求する者とザビ家再興を目指す者。

アクシズはこの二派に分かれた。前者にとっては「敗戦」の事実が民主主義路線をアクシズにとらせる為の論拠

となり、後者にとってはドズル・ザビの遺児、ミネバ・ザビの存在が立憲君主制又は一族独裁制の論拠となった。

かつて、ジオン公国と呼ばれたサイド3。その首都であったズム・シティに予言が出来る評判になった少女がいた。少女は失せ物や行方不明者の所在をビタリと当て、それどころかテレビ放映された戦意高揚ニュース・フィルムから「一年戦争」の真の趨勢を読み取ったのである。

少女の名をハマーン・カーンと言う。

大戦中期、ジオン・ダイクンがかつて唱えた「ニュータイプ」という「ヒト」の概念に並々ならぬ関心を示していたザビ家の長女キシリアは、このハマーンに興味を抱き、いわゆる「稚児」として自らの側へ召し上げた。

このような才能を示す者は通常「フラナガン機関」と呼ばれた研究機関へ回されて調査され、適性有りと認められた者は実験部隊へ配属されたのだがハマーンの場合、その年齢的な問題からだろうか、キシリアが側に置くことになったと言う。

さて、敗戦後、アクシズに移ったハマーンはザビ家再興派から「新世紀のジャンヌ・ダルク」として祭り上げられたが、彼女には自分なりのビジョンが有った。

ザビ家再興派はハマーンとミネバを利用し、アクシズ内での立場を固めて行ったが、ハマーンも又、自ら組織の頂点に立とうという野望への階段を登りつつあった。

実際、ハマーンはザビ家ではなく、ザビ家の方法論の信奉者だったのだ。

結局は宇宙生活者の理想を求めた民主政治派はザビ家再興派の、ハマーンが「蒙昧」と呼ぶ大衆の心理操作によって駆逐されて行った。

時にU.C. 0082。

「ザビ家再興宣言」によりミネバは王位につき、ハマーンが後見人に納まった。

この年を機に、再軍備が開始されたのである。元来、アクシズは軍需工場でもあった。再軍備計画は着々と進行していった。宇宙生活者の悲願の達成の美名の下に……。

「これ程とは……」

アクシズの工廠を歩き、左右に立ち並ぶモビルスーツやドックで建造中の戦艦群を見渡し、シャアは心の内で感嘆の声を上げた。

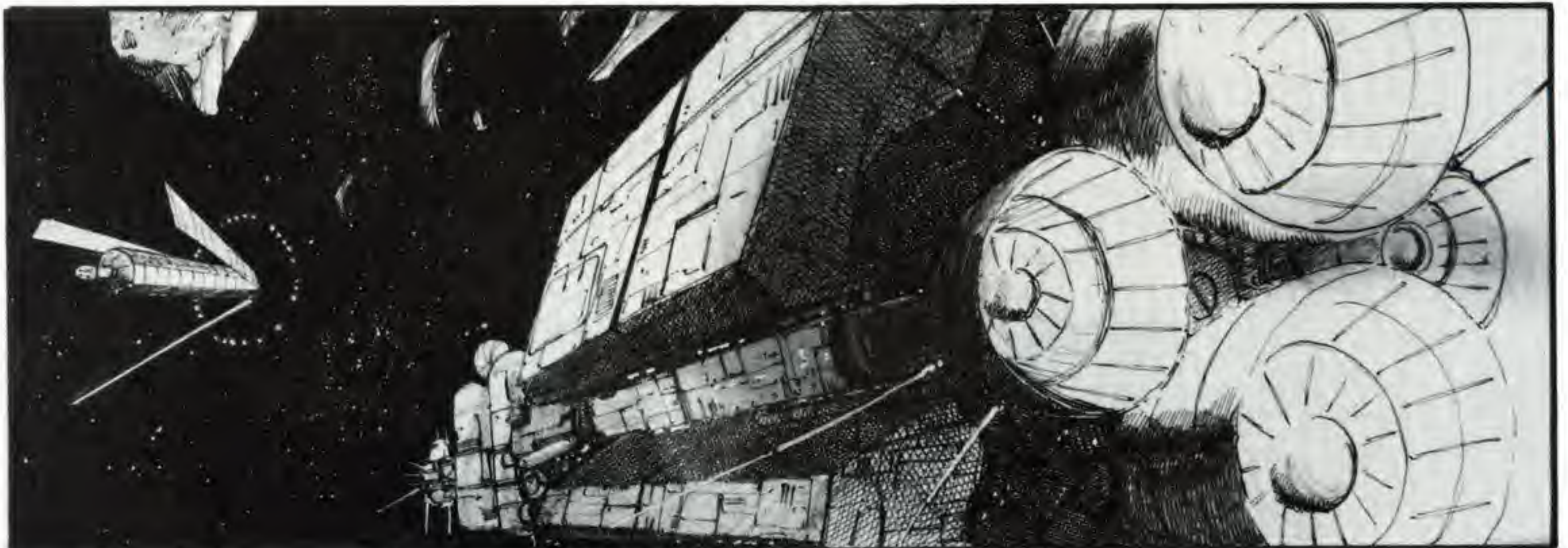
シャアはアクシズに来てからというもの、軍籍を辞し、一切の関係を断とうとしていた。

この意志はアクシズの施政者達から認められ、有名無実の王室警護官の職に就いた。これはかつてのエース・パイロットを利用したザビ家再興派のデモンストレーションの意味合いも有る。

この日、シャアは特命を受け、工廠内の兵器開発局へ召喚されていた。その途中、目の当たりにした光景が先程の内なる言葉である。

兵器開発局という場違いな場所へ召喚された事と、ハマーンの危険性に思い当たった時、シャアの足取りは一層重いものとなった。

兵器開発局の殺風景な建物の前に立つ2人の衛兵の黙殺し、シャアは建物へ入る。



「軍とは、いつもこんな物か。規律だけでは実戦に勝てない」

先刻の衛兵をはじめ、アクシズで軍務につく者の大半が大戦末期の学徒動員上りであった。シャアの迷惘の根はそこに有る。

シャアはエレベーターで最上階の局長室へ赴く。桎梏に似た質感を持たせた合成樹脂の表張りをした鋼の重たいドアをノックすると、シャアは申告を行い、返答と共にドアを開けた。

室内には局長と2人の技術者らしい男達が座っている。先刻まで何か討論を重ねていたらしい。

「掛けたまえ、大佐。いや、今は警護

官だったな」

愛想笑いを浮かべながら局長はシャアに椅子をすすめた。

「その方がよろしければ、私は一向に大佐で構いませんが」

シャアは儀礼的に言うのと着席した。「さて、と……。君を召喚したのは他でもない。君に“ある物”を探してもらいたいのだ」

「私に？ 私でなければならぬ物……」

「ガンダムだ」

横合いから眼鏡に腕まくりしたワイシャツ姿の技術者然とした男が口をはさんだ。年の頃は26〜7だろうか。

「紹介が遅れたな。マコ・コバヤシ技術官とクリス・ナ・ガノー技術官だ」

長官は手の平で先刻の眼鏡の男と、もう一人の長身の男を示した。

「ガンダムを？ しかし、あれは」

「ア・バオア・クーで大破しています。でも機体だけで、頭脳とも言えるコア・ファイターは、あのアムロ・レイの脱出に使用されて以来、不明です」

今度は長身のガノー技術官。

「何故にと思うだろう。ガンダムがガンダムたり得たのは、あの教育型コンピュータに有ったのだよ、大佐。アムロ・レイはガンダムの配備以来、終戦まで生き残った。その戦技パターンのデータは膨大だ。現在、開発中の我々のMSに、このデータをインプット出来れば、いかなるMSをも凌駕し得、パイロットの戦技訓練の短縮も可能だ」

「コバヤシ技術官、しかし、アムロはニュータイプの答……」

「知らんらしいな。ニュータイプの戦闘適応能力は一般の人間でも生体改造によってある程度まで模倣する事は可

能なのだ。連邦では“強化人間”と呼んでいるがね。私も専門外だから良くは知らないが」

シャアは人間すらハードウェアとして扱う神経に驚愕し、言葉を失った。

その後もブリーフィングが続き、シャアの出発は2週間後と決定した。部下の人選と装備についてはシャア自身で行うことになった。

「この計画は既にミネバ様、いや、ハマーン様と言った方が良かな、御了解済みである。成功を祈るぞ」

長官は最後にそう言うと言手をシャアに求めた。

「そうそう、これを忘れておった。本日付の辞令だ。大佐」

シャアは長官から手渡された厚紙を見る。それは大佐としての軍務復帰の辞令だった。

「ハマーン奴、謀ったか……」

シャアは部屋を辞した後、小さく舌打ちした。

2週間後。

シャアの指揮する仮装巡洋艦エムデ

ンはアクシズを出発、地球圏へ向けての長い航海の途についた。

エムデンは連邦の汎用輸送船を改造し、巡洋艦並の武装を装備した艦である。細長い船体の四方に取り付けられた計8個の貨物コンテナのうち前部の4つのコンテナにメカ粒子砲2門と対艦ミサイルランチャー2基が隠されていた。後部のはMS収納用だが現在は空である。これは、よしんば連邦軍に拿捕されたとしても、MSからアクシズの再軍備を悟られない為の配慮であり、MSは地球圏に入ってから調達する予定であった。

他の乗組員同様に、シャアは現在、地球連邦軍大尉、クアトロ・バジーナという偽名を使用していた。

その為には、かつての派手なマントと仮面姿という訳には行かない。

幅広のサングラスに連邦軍規格品の軍装をリフォームした赤と黒のコスチュームに身を固めてエムデンのブリッジの艦長席に座っているシャアは、かつて「赤い彗星」と呼ばれていた頃よりも落ち着いて見えた。

「大佐、黄道面11時方向、連邦軍の巡洋艦です」

アポリー中尉がシャアを振り向き、言った。

アポリー中尉はかつて「一年戦争」時、ア・バオア・クーの戦いでシャアの戦隊に配属されていた猛者である。

本来、彼はモビルスーツ・パイロットなのだが、操艦クルーからの志願転

属組であり、艦艇の操艦もこなせる。

それを見込んで、シャアはエムデンの操艦要員に起用していた。

シャアは左側の窓に目を向ける。サングラスをしたままでも、小さな光点が徐々にエムデンに接近して来るのが分かった。

やがて、シルエットから、それが連邦軍のサラミス級巡洋艦であることが分かる。嫌と言う程、見てきた船だ。

その側面から、断続的な光がエムデンに向けて発せられていた。

「モールスです。停・船・セ・ヨ。レー・ザー・通・信・回・路・ヒ・ラ・ケ。周・波・・・」

アポリーは不規則な光の点滅を凝視しつつ、読み上げて行く。

「グリグ。回路を開いてセンターモニターへ回してくれ」

シャアは右前方のシートの通信オペレーターの青年に命令する。

彼もまた、シャアのかつての部下である。このエムデンの乗組員の8割方がかつてのシャアの部下であった。

シャアの正面上方のモニター・スクリーンに不明瞭な映像が投影され、徐々に形を成して行く。未だ、この辺りのミノフスキー粒子の濃度は低いようだ。

モニターには指揮官席に腰かけた大男が映っている。ラフに着こなした制服と意志の強そうなアゴのまわりに生えた無精髭が男の豪放な性格を物語っている。

「こちらは地球連邦軍第6艦隊所属、巡洋艦ツシマ。自分は艦長のヘンケン・ベッケナーだ。貴船の船籍、並びに目的地と積み荷をうかがいたい」

アポリーが、心配気にシャアに振り向く。

シャアはモニターを見据えた。「こちらは木星輸送船団「ジュピトリス」所属、輸送船エムデン。目的地はグラナダ。積み荷は無論、ヘリウムです。申し遅れましたが、船長のクワトロ・バジーナです」

「木星帰るか。戦争知らずか？」

ヘンケンは右眉を上げて見せた。

「恥ずかしながら・・・」

シャアは苦笑する。

「貴官のツラ構え。とても未経験とは思えんな・・・。一応規則なので臨検させてもらいたい。よろしいかな」

シャアは両手で肘掛けをギュッと握りしめた。ブリッジにも緊張の色が走る。

「結構です。但し、ヘリウムをどうやって調べるつもりですか、ヘンケン艦長。開けてお見せすれば我々の一年に渡る航海が無駄になります。まさかそんな殺生は・・・」

ヘンケンは少し考え込んだ。

「フム。分った。貴船の航海の無事を祈る。それから・・・。地球もコロニーも大勢の人間が死んでいる。君達の家族がその中に含まれていないように祈る」

ヘンケンが敬礼し、シャアも答礼す

る。モニターは再び黒くなった。

「大佐、お見事！」

通信オペレーターのグリグが拍手した。ブリッジ要員も皆、安堵の色を見せる。

「私は役者にはなれそうもない」

シャアは両手を広げてグリグに見せた。

「こんなに汗をかいている」

ブリッジは和やかな雰囲気にも包まれた。

その後、エムデンは計画通りに航海を続けて地球圏へ入り、サイド4宙域へ侵入した。目指すはサイド4の25番チ。通称「アリゾナ」と呼ばれるコロニーである。

「アリゾナ」コロニー・・・。

太陽に最も近いサイド4の中で、砂漠化したコロニーがあった。

現在、そこには乾燥した気候を利用して、一年戦争において連邦軍が使用したり、戦後、連邦がジオン共和国から接収した各種のMSが「有事」に備えてモスボール状態に置かれている。

特殊なプラスチック・コーティングの施されたMS群は、そのコーティングをはがし、簡単なメンテナンスを行うだけで、いつでも使用可能な状態となっている。

シャアは、アポリーとロベルト、そしてブラウンの3名の部下を連れて、あらかじめ潜入していた旧ジオン兵、ボーマンの手引きで「アリゾナ」コロニーの軍用地へとエレカを駆っていた。



「まるで墓標だ」

広漠たる砂漠の軍用地に整然と並んだGMやガンキャノン、ザグ等のモビルスーツを見て、ブラウンが口を開いた。

「本当に動くんだろうな」

ロベルトが、エレカを運転しているボーマンに言う。

「大丈夫です。もう一個戦隊分、メインテナンスを済ませた奴が有ります。大佐達にきつと気に入ってもらえる奴を準備してますから。ことに大佐の奴は・・・」

ボーマンは悪戯っぽい笑みをシャアに向けた。

「ああ。見えてきました。あそこですよ」

ボーマンがアゴで方向を示す。そこに12機のMSが固まっていた。

エレカは一群のMSの前に停車する。「どうです。懐かしいでしょう」

一同はMSを見上げてホーッと歓声をあげた。

4機のゲルググと8機のドムである。「乗ってみますか。大佐のは赤くしておきました」

ボーマンはシャアに言う。

「やれる、かな。不安だから」

そう言いながらもシャアは喜びを隠せないでいた。

軍人としてではなく、パイロットとしての感性がそう欲したのである。

「宇宙」を翔びたいという欲求、それは彼にとって本能と言っても過言では無いだろう。

宇宙船のブリッジとモビルスーツのコクピットでは、たとえ同じ「宇宙」とは言え、感覚は全く異なる。

「宇宙に浸る」とでも言うべきあの感覚が宇宙船のブリッジには無い。

シャアはリフトでゲルググのコクピットへ上り、シートへ腰掛けた。

「尻に合う」

そんな感慨が有った。他人には理解の出来ない、慣れ親しんだ物に対する感情である。

シャアは指でメイン・スイッチを弾くようにして入れる。

機体に軽い震動が伝わり、動力がうなりを上げる。

特徴的なモノアイがボウッと点灯すると同時にコクピット前面のモニターパネルに灯が入った。

パネルにはゲルググを見上げるボーマン達の姿が映っている。

「調子は上々だ、ボーマン。全部のコーティングを外してくれ。早く宇宙で試してみたい」

機体のマイクを通してはいえ、ボーマンにはシャアが興奮しているのが分かった。

この言葉を聞くや否や、他の3人のパイロット達も各自、ドムやゲルググへ走って行く。

「お気に召しましたかっ、大佐！ そいつは純正のゲルググですよ。赤いカラーリングにしてある訳はおわかりで

しょうね！」

口に両手を当ててボーマンは大声で努鳴った。

「おお」とシャアが答える。

シャアと3人の部下は、まるで子供が玩具を扱うように、コクピットではしゃいでいた。

整備の終了していた12機のモビルスーツは「アリゾナ」の地面に設けられた搬入口から一度、宇宙へ射出され、その日のうちにエムデンに回収された。

エムデンは戦闘部隊としての体制を整え、ガンダム探索の為のコロニー巡回行が開始された・・・。

1年後・・・。

シャアはゲルググの慣熟飛行と称し、いつものように宇宙に漂っていた。

モニター・パネルに青く輝く地球と半月となった月が映っている。その間にキラキラとまたたきを見せるのはコ



ロニーだろう。

かつて、人類初の宇宙飛行士は「宇宙に神は居ない」と言った。

「だが、それは現象面に過ぎない」とシャアは思う。

「宇宙浴」とでも言おうか、こうしてモビルスーツで宇宙に漂っているシャアは、たとえモニター・パネルを通してはいえ、確実に「宇宙」を、「神」を感じていた。

「ヒトは、何と卑小なものか・・・」

重力の束縛から解放されたモビルスーツのコクピットで、「宇宙」の感覚に押しつぶされそうになったシャアはそう呟いていた。

サンダスの奥から一条の涙が流れているのを見る者は居ない。

そう、彼が現在、感じている「宇宙」の感覚は理屈ではなかった。

ゴウッ。

軽い震動が機体を襲った。

「大佐、大丈夫ですか？」

機体全体を通してロベルトの接触通話の声が聞こえてきた。

シャアは機体を立て直すとロベルトのゲルググの腰に自機の右手を当てた。

「済まん。大丈夫だ」

「何か有ったんじゃないかと思いまし

たよ。機能停止に見えましたから。そろそろエムデンにお戻り下さい」

シャアとロベルトのゲルググは見事な編隊飛行を見せながら、エムデンのMSベイへ着艦する。

エムデンは進路をサイド1へ向けた・・・。

「シャア、起つ」の報は各地に潜んでいた旧ジオン兵の間に瞬く間に広まって行った。

何せ「1年戦争」の英雄である。

潜伏中の旧ジオン兵の中にはエムデンのコロニー巡回行を「決起」の為と思ひ込み、ゲリラ戦の計画を持ち込む者や、エムデンへの乗船を希望する者が連日のようにやって来た。

その度に、シャアを始めとする乗組員達は対応に苦慮した。

中には「自分はニュータイプだ」と名乗り、乗船を希望する者も居て、さ

すがにこれにはシャアも閉口した。

しかしながら、徐々に情報らしき物も集まりつつあったのは事実である。

その情報のうち、シャアが最も注意を引かれたのは「ア・バオア・クー戦の両軍の残骸の回収権をサイド1の大手のジャンク屋が買い取っている」という情報であった。

シャアは今、サイド1のとあるコロニーに来ていた。

「アクアバール商会」

その看板がシャアの目指すジャンク屋であった。

建物の奥に巨大な溶鉱炉と裁断機がうなりを上げている。部品を外した後の外板は恐らく裁断されて溶鉱炉へ放り込まれ、クズ鉄にするのであろう。

どこのジャンク屋でも同じだ。

シャアは3階建ての社屋へ入り、受付へ向かった。

受付嬢はコンパクトを開き、ひいき目に見ても、ごまかしようない顔をしきりに塗らたくっている。

それ故、シャアが口を開くまで彼女は右手の上の直径5cmの世界にしか興味を示していなかった。

「失礼。先日、御連絡した者ですが」

「アラ。御免なさい」

受付嬢はそう言って、自分の世界をたたむと、シャアに向かって真っ赤な唇をニッと笑わせた。

「ええっとお。クワ、クワトロさんね。社長室は2階の突き当りです。お待ちかねになられてますわ」

赤い唇が、又、ニッと笑った。

「有難う」

シャアは半分、笑いをこらえながら階段を登って行く。

後で赤い唇が再び自分の世界を開ける、パチンという音がした。

階段を上りきると、目の前に如何にも社長室でござい、といった風のドアが有った。

そのドアを見て、シャアは兵器開発局の局長室のドアを思い出し、苦笑した。

3階からは子供のはしゃぐ声がする。大抵、社長室だの局長室だのといった類の部屋は建物の最上階が相場だが、いわゆる町工場に毛の生えた程度では、最上階は社長の「家庭」の有るフロアなのだろう。

シャアは社長室に入ると、マボガニーのデスクにどっかりと腰を据えたアクアバールと対面した。

「下卑た男だ」とシャアは思った。

ぶよぶよとした体軀。三段になったアゴを持つ丸顔は脂ぎっていて、髪もそう濃くはない。おまけに左右の指に金ピカのごつい指輪がはめられ、口を開けると金歯が市松模様を描いている。「クワトロ、さんですか。まあ、お掛けになって。私がアクアバールです」

シャアは勧められるままに合成皮革のソファに座った。

シャアが話の本題に入るまでに延々3時間、アクアバールは自分自身と自分の会社についての講釈をぶち上げた。

「で、クワトロさん。私共にお話は・・・？」

シャアは自分は地球の「戦争博物館」の職員であり、連邦軍が使用していた戦闘機を探していると嘘をついた。

「そんなに珍しい物なんですか。その戦闘機は？」

「え、ええ。10数機しか作られていませんので。これです」

シャアは懐からコア・ファイターの写真を取り出した。

「一寸、拝見」

アクアバールは写真をぶよぶよの手でつまみ上げると肉の間に落ち窪んだ目でジッと見て考えた。

「この戦闘機と一緒に写っている方、たしか・・・」

「アムロ・レイ。連邦軍のエース・パイロットですよ」

「ああ、あのニュー・ナントカ言う。それだと、お宅さんにとって充分に貴重な展示物になりますな・・・」

写真を返しながらかくアバールは下卑た目でシャアを見返した。

その目の意味をシャアは理解した。

「もちろん、相応の金額をお支払いする用意は有りますよ。アクアバールさ



ん」
アクアパールの目の前にシャアは金塊の詰まったアタッシュ・ケースを開けて差し出す。

下卑た男の目の色が変わった。
「前金と言う事で」とシャア。
アクアパールは大事そうに金塊の入ったアタッシュケースを取った。

結局のところ、コア・ファイターと思われる残骸はアクアパールの所には無かったのだが、残骸の卸し先をあたってみるとの事だった。

シャアはサイド1の代理人の連絡先として、潜伏中のジオン兵の住所を教えた。

「もう、溶かしちまったかも知れませんが」

別れ際、アクアパールはシャアに恐る恐る言った。
「それも仕方ないでしょう」

いや、むしろその方が良い。とシャアは思っていた。

完璧なハードウェアとハードウェア化したパイロット。来たるべき戦いに「ヒト」の介在する余地は無いのではないか。

古来、「ヒト」の歴史を作ってきた物、「ヒト」の文化の発達を促した物は「闘い」であったという。

例え「ボタン押し戦争」と呼ばれた核ミサイルの時代であれ、そこにはボタンを押す人間の思惟が働いていた。

為に、一年戦争まで人類が滅亡する危機に類するという事態が回避し得た

のである。
一年戦争においても、あのザビ家の連中ですら、自らの行為に恐怖し、南極条約を締結、この危機を回避している。

しかし、今度来たるべき「闘い」は確実に「ヒト」の意思の介在する余地が無くなるのではないかと。

「来たるべき闘い」を想定し、さらに「ヒト」の意志の問題を考えている自分にシャアは嫌悪と恐怖の念を持った。
「私は時代の鬼子かも知れぬ」

サイド1のうらぶれた酒場でアイリッシュ・ウィスキーを飲みながら、シャアは沈んでいた。

「明るいのを嫌う人間は、概して真実を嫌うものだ」

シャア一人だけが残った、店のバーテンダーが、カウンター越しに声をかけた。

「地球の方ですね。宇宙生活者が喫煙の習慣を持っているのはいない」

シャアはバーテンダーを見た。
「方だなんて冗談はよしてくれ。そんな上等なものじゃない。確かに俺は地球の人間だ。宇宙の人間が空気を大事にしているのは知ってるが、俺一人の煙草でこの街詰めの空気全部が煙になる訳じゃあない」

ややアゴの突き出た顔のバーテンは話を続ける。

「君が何を思い悩んでいるのかは分からない。だが、行動しなければ、考えているだけでは事態は何にも変わりや

あしない。俺は地球に居た時、コメディアンだった。ある日、人を笑わせるのに疲れたんだ。コメディアンは、小さな舞台に集まった観客を言葉と身体で動かす事が出来る。だが、そいつが出来なくなってしまった。地球じゃ、やれ戦後の復興だ何だで、舞台どころじゃないんだ。俺みたいな人種に用は無いらしい。だから宇宙へ出たんだ？ 正直、恐かったね。けれども俺は行動したノダ」

バーテンはグラスを拭く手を止め、右手を高々と振り上げた。
「素晴らしい事です。私は行動するのを恐がっている」

シャアとバーテンダーは互いに微笑を交わした。

「地球にはコメディアンは居なくなっていたと思っていたが、結構、道化をやっている連中が居るもんだ」

バーテンは後の壁にはめ込まれたテレビセットを指差した。

彼が道化と評したのはブレックス・フォーラという地球連邦政府の高官である。

「俺は事時問題とか政治にはほとんど興味の無い、ただの酒場のオヤジだ。でも、今、一つだけ興味のある問題があるんだ。今年から出来た風俗営業法って奴でね」

シャアはバーテンダーの言わんとしている事が分かった。風俗営業法とは風俗営業店——酒場やレストラン等——への午前0時以後の立入りを禁止した法規である。

「悪いが、カンバンだ」

シャアは礼を言って数枚のコインを出した。

「こんなに取らねえ」

バーテンダーは、シャアへカウンターのコインを半分返した。

「ただの安酒場さ」

シャアは店を出て看板を振り返った。店の名を「プレイ・バック」と言った……。

この年、地球連邦政府の宇宙生活者に対するしめつけが強化され出した。

連邦政府議会は地球の支配下に各コロニーを置くという従来の考え方（スペース・ノイド）を持つ者と少数の、宇宙生活者の権利を認め、人類は皆、「次の段階」に備えて宇宙生活者たるべきであるという二派に分裂した。

前者の代表とも言えるべき男がジャミトフ・ハイマンであり、後者の代表とも言えるべき男がブレックス・フォーラであった。

ジャミトフは言う。

「飢えた人間にパンを与えるなら、それがデモクラシーだ。パンの包み紙を残すなら、それは帝国主義だ。大きな違いだ」

「しかし、パンを与えるという思考そのものが、貴方の言うデモクラシーか？ 我々は一つのパンを共に分かち合うべきではないか？ 無論、現状では

理想論と言う外は無い。しかし、目標とする事は、この思考の転換こそが人類の次なる段階ではないか。私の言う一つの大きなパンとは、この地球である」

ブレックスの議会での発言は宇宙生活者達に大きな共感を与えた。

シャアがブレックスという男を気にかけて始めたのは、この頃であった。

しかし、その年の暮れに起きたサイド2での反乱——と言っているのは無論、連邦側であり、実際は政治集会であった。この集会で興奮した群衆の一部が連邦軍治安維持駐留軍に対して投石したのである——の首謀者がブレックスであるというデッチ上げとジャミトフの議会工作により、ブレックス・フォーラは失脚、ジャミトフは増々、議会における発言力を強めた。

ブレックスはコロニー公社常任監査役という閑職へ追放された。

そして、シャアのガンダム探索行はいよいよその終わりを迎えつつあった。

サイド1のジャンク屋、アクアパールから、コア・ファイターらしき残骸が、月のフォン・ブラウン市のジャンク屋に有るという連絡が入ったのだ。

エムデンは、フォン・ブラウン市へ急行した。

かつての仇敵、ガンダムをもう一度見たいという個人的な欲求が、シャアを、この探索行にかり立てたが、この数年、多くのコロニーを廻っていた間に、シャアはとっくにガンダム探索に興味を失っていた。

唯一残っているとすれば、それはこの手でガンダムを破壊するという欲求に取って変わった物だけである。

「やはり、ガンダムは存在してはならぬ」

極論だが、シャアの当時の信条である。

「ヒト」のハードウェア化が兵器だけでなく、社会一般に拡大されて行くとしたら。

ザビ家の再来である。

未だザビ家の亡霊が地球を徘徊している。それは確実に「宇宙」を触んでいた。

そして「宇宙」の果てにも……。

シャアはハマーンを思った。

人間がハードウェア化された世界。

「施政者が変わろうと庶民の生活は変わらぬ」と言うが、それはロボットミ

ー化された楽園に過ぎない。

しかし、そのような世界に「闘い」は起きぬかも知れぬ。

このような世界に反発する自分自身が危険な者なのかも知れない。

あまりにも自己本位な結論がこう思わせた。

世界の歴史は全搬に渡り、自己本位とそうではないものとの闘いと言える。

我々を取り巻く悪のすべては、自己本位が育てるものだ。

時には、自己本位は主義となり、組



識力となって、一つの政体とさえなり得ることがある。

それがファシズムと言われるものだ。しかし、シャアが今、思っているのは自己の内なる世界に対しての自己本位——エゴ——である。

決して、他者に対してのそれでは無い。

「信念と自己本位は似て非なるものである」

ここへ行きつかぬシャアは齟齬を感じていた。

自分が次に何を為すべきなのか？ どう行動したら良いのか？

「ラァァ……」

導く者が見当たらず、シャアの口から思わず、かつての女性ニュータイプの名前が漏れた。

この眩きに、ブリッジの要員が振り返った。

「何でも無い。進路どうか？」

シャアは振り切るかのようにアポリーに一段大きな声で尋ねる。

「進路クリアー。間もなく月の重力圏に入ります」

「所詮、過去の亡霊に引かれているのは私自身か……」

フォン・ブラウン市の宇宙港へエムデンは入港した。

上陸許可が、30分を経過してもまだに下されていない。

「発覚したか!？」

シャアは焦っていた。

「大丈夫です。何でも、ブレックス・フォーラがフォン・ブラウン市に視察に来るので、到着するまで待てとの事ですから」

ドリグが伝えた。

やがて、宇宙港へ、サラミス級巡洋艦が2隻、姿を現した。

ブレックス・フォーラの乗艦であろう。

いかに左遷したとは言え、仮にも准将である。巡洋艦の2隻も与えなければ議会としては体面が立たなかったのだろう。

巡洋艦が着底すると、エムデンに上陸許可が出された。

シャアは平服に着換えると、宇宙港の検閲へ向かう。

形通りの手続きを済ませ、シャアは通廊へ入った。

通廊には多勢の市民がブレックスを出迎える為にあふれている。手に手に連邦旗の小旗を持ち、今や遅しと待ち構えている。

「おーっ、来た来た!」

群集の中から声が上がる。

小旗のうちふるわれる中、警護の兵士達にガードされたブレックス・フォーラが現われた。

表面上、警護しているように見える兵士達は実際、ブレックスと他の宇宙生活者達との接触を断つ為のものであった。

シャアはブレックスの表情から、それを見てとった。

その時、感極まった群集の中から一人の少年が走り出た。

「ブレックスさん!」

少年は右手に一冊の本を握っている。それは地下出版物であろうと推測された。

少年期の激情は何物かをもって亢進し、それは止まることを知らない。

この少年にとって、それは手にした地下出版物であったのだろう。

「こいつ!」

警護の兵士が少年を突きとばした。本が少年の手を放れ、宙に舞った。

ドサッ。

倒れた少年の腹の上に広がったまま落ちた本は、巨大な蛾のようだ。

「ガキのくせにアングラなんぞ読みやがって」

突き飛ばした警護の兵士は吐きすてるように言った。

「ガキで、アングラで、何が悪い!」

起き上がりながら少年は兵士に向かって言った。

「宇宙の奴はこれだから……。オイ、このガキを連行しろ!」

ブレックスの左翼を固める兵士に命令する。

「坊主、さあ、来るんだ!」

命じられた兵士は少年の腕を取った。

「やめたまえ!」

ブレックスである。

「年端の行かぬ同胞を……」

「そうだ!、汚ねえぞ!」

沈黙していた群集が再び言葉を取り

戻す。一人が連邦の小旗を投げつけるのを機に、皆が兵士目掛けて物を投げ始めた。

「貴様ら、全員、騒擾罪で逮捕してやる!」

警護の兵士が群集に向かう。この騒ぎで応援の兵士が駆けつけてきた。

「やれるもんならやってみろ!」等々と虚勢をはっていた群集も、駆けつけてきた兵士の姿に大半が逃げ去り、混乱の度が深まって行った。

その中で、ブレックスは先刻の少年に近づき、落とした本を手渡した。

「ジョン・ズム・ダイクンの『宇宙民宣言』か。いい本だな……」

少年は上気した顔でうなづいた。

「さあ、早く逃げた方がよい」

怒号と警笛の渦まく宇宙港でシャアは一部始終を冷静に見ていた。

宇宙港での混乱を抜け出し、シャアはフォン・ブラウン市に立ち寄った目的である、コア・ファイターらしき残骸が有るというジャンク屋へ向かった。

アクアバール商会と似たり寄ったりの作りのジャンク屋である。

既にアクアバールから連絡されていたので、工場長はシャアをすぐに残骸置き場へと案内した。

中央に防水布を被った残骸が有る。これがコア・ファイターだろうか。

「たぶん、連絡の有った奴じゃないかと思うんですがね」

工場長はそう言うと防水布を取り払

った。
赤、白、青の塗料は、大分はがされて、外板もボロボロの状態だったが、そのズングリとした形体はコア・ファイターであった。

シャアはぐるっと一回りしてみる。
アムロの乗機以外、コア・ファイター・シリーズは全機、その母艦のホワイト・ベースと共にア・バオア・クーの炎の中に沈んだ。

となれば、ここに有るコア・ファイターはアムロ・レイの乗機以外の何物でも無い。

「内部はどうですか？」

シャアは工場長に尋ねた。

「駄目でしょう。エンジン、コンピューターから何からオシャカですよ」

工場長は肩をすくめた。

「構いませんよ。どうせ展示用です。見てくれだけで」

「何だったら、ウチで新品同様にしましょうか？」

「そうしていただけると良いのですが、何しろ、博物館の方にも人手が余っていません」

「成る程・・・」

工場の表門から一台のエレカが進入して来る。それはシャアと工場長の姿を認めると車道をめぐらせ、コア・ファイターの残骸の前で停まった。

中から下りてきたのはアクアバールである。

アクアバールは額の汗をしわくちやになった薄汚いハンカチでぬぐいながらシャアの側へやって来る。

「どうですか、これでしょう」

アクアバールは、やや心配気に、しかし十分に自信は有るといった風の顔でシャアをのぞき込んだ。

鼻の頭に玉になった汗が浮かんでいる。

察するところサイド1からの定期便で宇宙港に到着するや、必死にレンタル・エレカを探したのだろう。

この男も先刻のブレックス来訪騒ぎに巻き込まれたクチだろう。

「え、ええ。これに間違い有りませんよ。アクアバールさん」

「クワトロ、大尉。それでは例の方は・・・」

「もちろん、あなたの口座の方へ振り込ませていただきますよ」

これは嘘である。シャアに下された命令は、金を払って残骸を買って来いという物ではない。

前金として手渡した金塊も、餞別代りに兵器局から渡された物であり、名目上はコロニー潜伏中の旧ジオン兵のゲリラ戦活動資金である。

「へっへ。また、私共でお役に立てれば何なりとお申しつけ下さい。誠心誠意の御奉仕、させていただきますよ」

つくづく下劣な男だ、とシャアは思う。しかし、下劣な男を利用する自分の方が、もっと下劣かも知れぬ……。

アクアバールの手によって、コア・ファイターはエムデンに搬入された。

これで、シャアのコロニー探索行の目的は達した訳だ。

しかし。

シャアの内奥では任務の終了を拒否していた。

宇宙生活者への弾圧が激しくなっているのを、シャアはこの数年の巡回行で肌で感じていた。

何かをしなればという、理由のつかぬ焦りが有った。

その日。

任務終了に湧き立つブリッジ要員を前にシャアは決断した。

「諸君。我々の任務は終了した。しかし、それはアクシズの一員としての任務である・・・」

ブリッジに集った人々は不思議そうに眺めた。

「我々は宇宙生活者である。宇宙の民としての任務は未だ終了していない。私は、今日、アクシズの一員たる自分

を放棄する。これからは宇宙生活者の一員として行動したい。私と行動を共にしたくない者は去って欲しい。コア・ファイターも進呈するが、データバンクは役に立たん。MSも与える」

ブリッジは騒然となった。

「船を下りたい者は明日、正午までに下船するように。アクシズまでの足として、中古ながら、輸送船を用意してある」

その夜、シャアは乗組員の質問攻めに遭った・・・。

翌日正午までに下船した者は2割弱。

ほとんどの乗員が留まったのにはシャアも驚いた。

「私はこれから連邦に、いや、ザビ家の亡霊^{ゴースト・オブ・ザ・パスト}に対し、反旗を掲げる。その為に、宇宙生活者の弾圧に対する権益団体を組織したい。しかし、私は頭領の器ではない。組織には、皆の納得する導師が必要だろう。私の選んだ男は・・・。ブレックス・フォーラだ」

「しかし・・・」

アポリーが訓示に口をはさんだ。彼の言わんとする事は皆の言わんとしている事だった。

「軟禁状態のブレックスをどうやって連れ出すのか？」

「力づくでも、やってみせる」

シャアの信念だった。

翌日、フォン・ブラウン市の各所へシャアの部下達は散って行った。

ブレックスの行動予定を調査する為である。

2日目に、有益な情報もたらされた。

ブレックスはサイド3——ジオン共和国——への視察へ2週間後に出発するというのだ。

艦隊の編成はサラミス級巡洋艦2隻、警護兼デモンストレーション用に、連邦軍宣伝MS隊「ブルー・ライトニング」が随伴する。

「ブルー・ライトニング」隊は、かつてのアクロバット飛行隊である「サンダーバズ」や「ブルーエンジェルス」のような物であり、そのMS版である。

唯一、違ふとすれば、彼等は素敵な曲技飛行を見せるのではなく、恐怖感を宇宙生活者に与える為の演技を行うという点だ。

故に、彼等は実戦装備をしている。おまけにパイロットも選りすぐられた一流所だ。

「実戦もやむをえまい」

シャアはエムデンを出港させ、待ち伏せ空域で、MS隊の実戦訓練を開始し、2週間が経過した・・・。

「大佐！ 黄道面3時方向、熱反応2つ！」

アポリーが叫ぶ。

「識別急げ！ 対艦MS戦用意、私も出る！」

シャアはそう言うのと立ち上がった。

「アポリー！ 待期要員と交戦しろ。お前には第2小隊を指揮してもらう」

「ハッ！」

シャアとアポリーは連れだってブリッジ後部へ走り込むと、リフトグリップを引っつかみ、後部のMS収納コンテナへと流れて行く。

第1小隊はシャア、第2小隊はアポリー、第3小隊はロベルト、第4小隊はブラウンが各々の指揮官である。

作戦全体の総指揮は無論、シャアがとる。

エムデンの後部の4つのカーゴ・コンテナが開き、12機のモビルスーツが射出される。

3機づつにまとまったMSは、青白い炎の尾を引きつつ、シャアの第1小隊を先頭にフィンガーチップ体型をとる。

「高熱源体確認、総数12！」

サラミス級巡洋艦のブリッジは騒然となった。

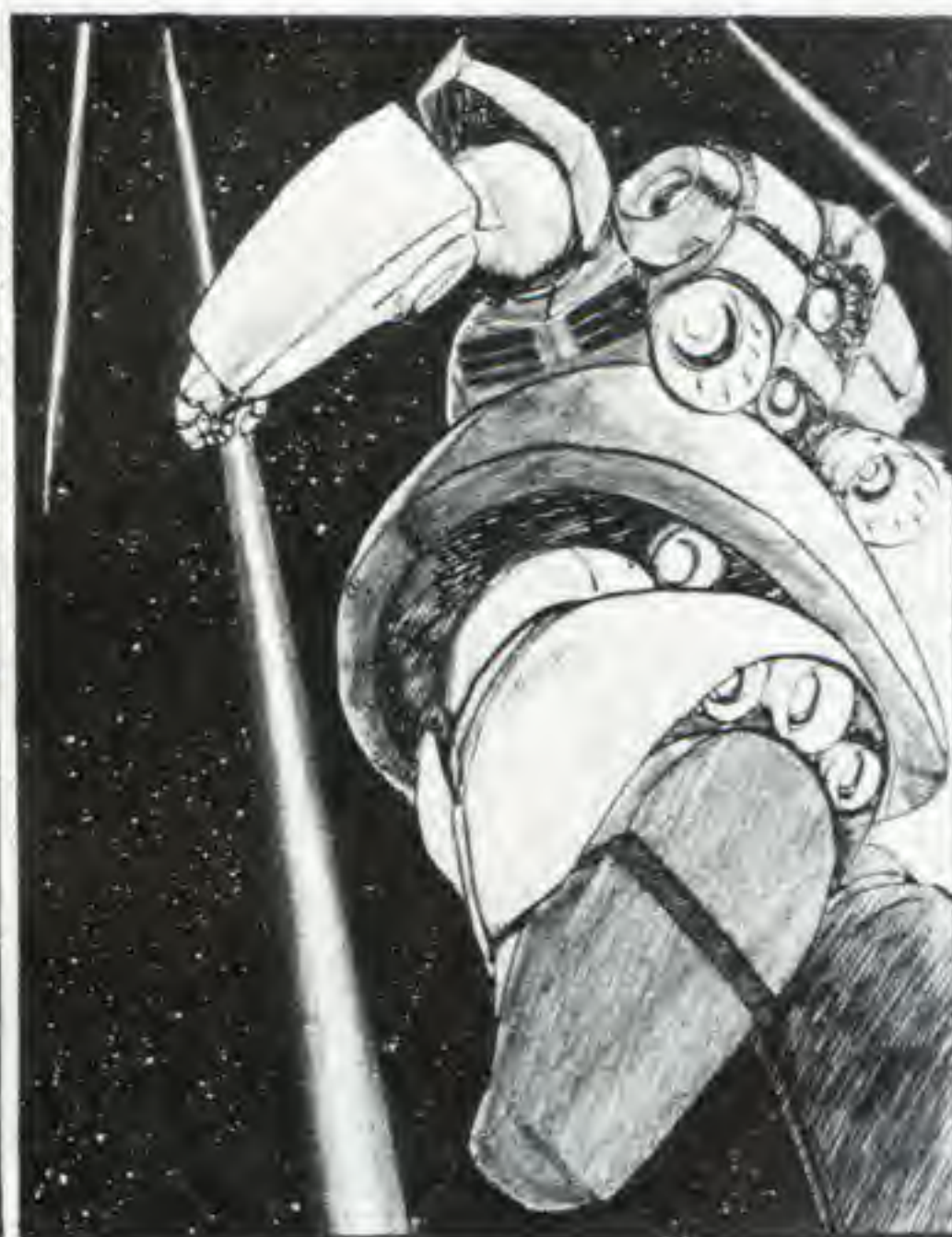
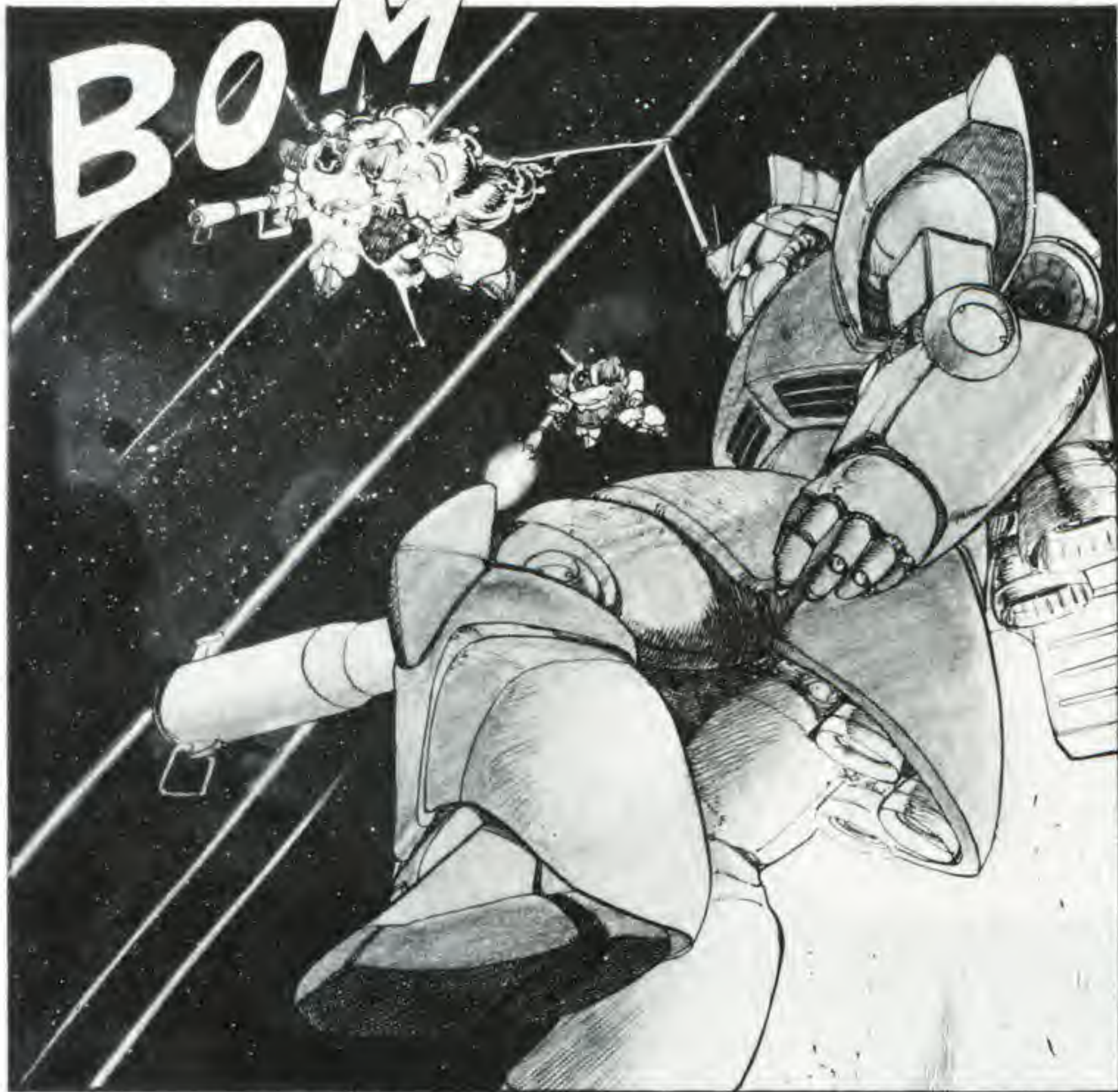


「ミサイルかっ！」
「いや、もっと大きい。モ、モビルス
ーツ……！」
「まさか、どこの所属だ？」
「ジオタイプです！」
サラミス級巡洋艦カムランベイ、及
び、ジョホールは第一級戦闘体制をと
った。
「ブルーライトニング隊を出せ！」
カムランベイの艦長はヒステリック
に叫んだ。
「とっくにスタンバイしてるぜ、艦長
さん！」
モニターにブルーのヘルメットを破
った男の顔が投影される。親指を立て

る、了解のサインだ。
男はスティーブ・オハラハン少佐。
「ブルーライトニング」の3代目のリ
ーダーである。
カムランベイの船体下部ハッチが開
き、ツヤの有るブルーで全身を包み、
ゴールドのラインが入ったGM改の12
機の機体がはき出される。
GM改は通常のGMと異なり、曲技
戦闘用に大型のバックパックに換装さ
れている。
その余剰パワーはビーム兵器への転
用も可能の為、一機で優に巡洋艦並み
の攻撃力を持っている。

「全機に告ぐ。奴らがどんなオフェン
スかは分らん。4-3ディフェンス
で行く」
オハランはチームワークの為にフ
ットボールを奨励していた。皆、この
一言で理解する。
MS隊は前方から4機、3機、5機
の横隊を組んだ。
一方、エムデンのMS隊は各小隊ご
とに4方向へ散開、「ブルー・ライトニ
ング」を包囲する作戦に出た。
「オフェンスはショットガンで来たぞ
！ エンドとタックルは俺に続け！
左翼をつぶす。セカンダリーが5人居
るんだ。後は構うな」

最初、オハラハンの率いる4機のG
M改はブラウンの小隊と接触、激しい
ビーム戦の結果、ブラウンの小隊は全
機破弾し、帰還した。
「ラインバック！中央の奴へかまし
てやれ！」
中段の3機がシャア隊へ接近して来
る。
「良い動きをする。だが、戦争とスポ
ーツは違うのだよ！」
瞬く間にシャアは3機を撃破、フレ
ックスの乗艦ジョホールへと加速する
「ブリッツだ。赤い奴をつぶせ。奴が
クォーターバックだ！」
オハラハン隊の全機がシャアに殺到



する。そうはさせじとアポリー、ロベ
ルト隊が援護に回った。
「駄目です。突破されました！」
セカンダリーをつとめるMSから悲
痛な声の通信がオハラハンに届いた。
「畜生！、タイムアウトか……」
シャアは巡洋艦ジョホールにとりつ
いた。
「我々は宇宙生活者の有志だ。ブレッ
クス准将と話がしたい。諸君の返答次
第で非常に不幸な結果を招くことにな
る」
シャアは、そう呼びかけMSのバズ
ーカ砲をブリッジに向けた。
「赤いモビルスーツ！ まさか……。
ブレックスを連れて来い！」
ジョホールの艦長が上ずった声で叫
ぶ。
やがて、ブレックスが連邦軍兵士に
連れ出されて来た。
「個人用電話に切り換えろ！」
シャアは命令する。後方では「ブル

ー・ライトニング」の武装解除が行わ
れていた。
ブレックスが個人通話用のヘッドセ
ットをつけると、シャアは語りかけた。
「私はキャスバル・レム・ダイクン。
ジオンの息子だ……」
この後、どのような会話が交わされ
たか、我々の知る由ではない。
しかし、ブレックス自らが希望して
シャアのMSに乗り込んだのは事実で
ある。
ブレックスの最後の言葉は、「私にと
っても、君にとっても大きな賭けにな
るかも知れない」、であったという。
シャアのゲルググは、ブレックスを
収容すると全速で離脱した。
逃走するMS隊をめがけて、巡洋艦
から数条のビームが走った。
ブレックスが同行しているにもかかわらずである。
「現在の連邦のやり方だ」
ブレックスはシャアに吐きすてるよ

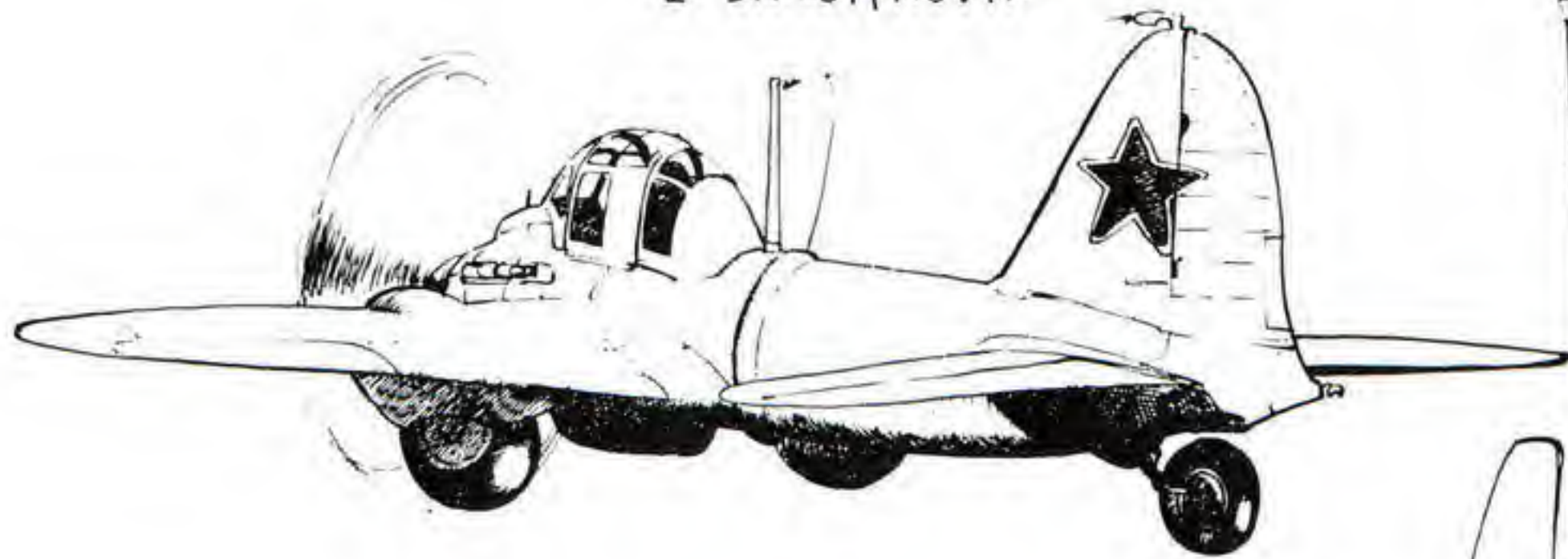
うに言った。
不幸にして2機のMSが撃墜された。
この作戦は、後に連邦で「ブレッ
クス・フォーラ襲撃作戦」と呼ばれる。
「アナハイムへ向かってくれないか。
メラニー・ヒュー・カーバインという
男がいる……」

エムデンのブリッジに落ちついたブ
レックスはシャアに言った。
この年、ティターンズと呼ばれる連
邦軍治安部隊が結成された。
エウーゴという組織は、今、形を成
し始めたばかりである……。



この小説は「機動戦士ガンダム」並びに「機動戦士Zガンダム」における事象を基に、二つの物語の間に流れた七年間を推測し、書き下ろされたものです。

メッサー 4人が目撃された 空軍に戦車
 ← SHTURMOVIK

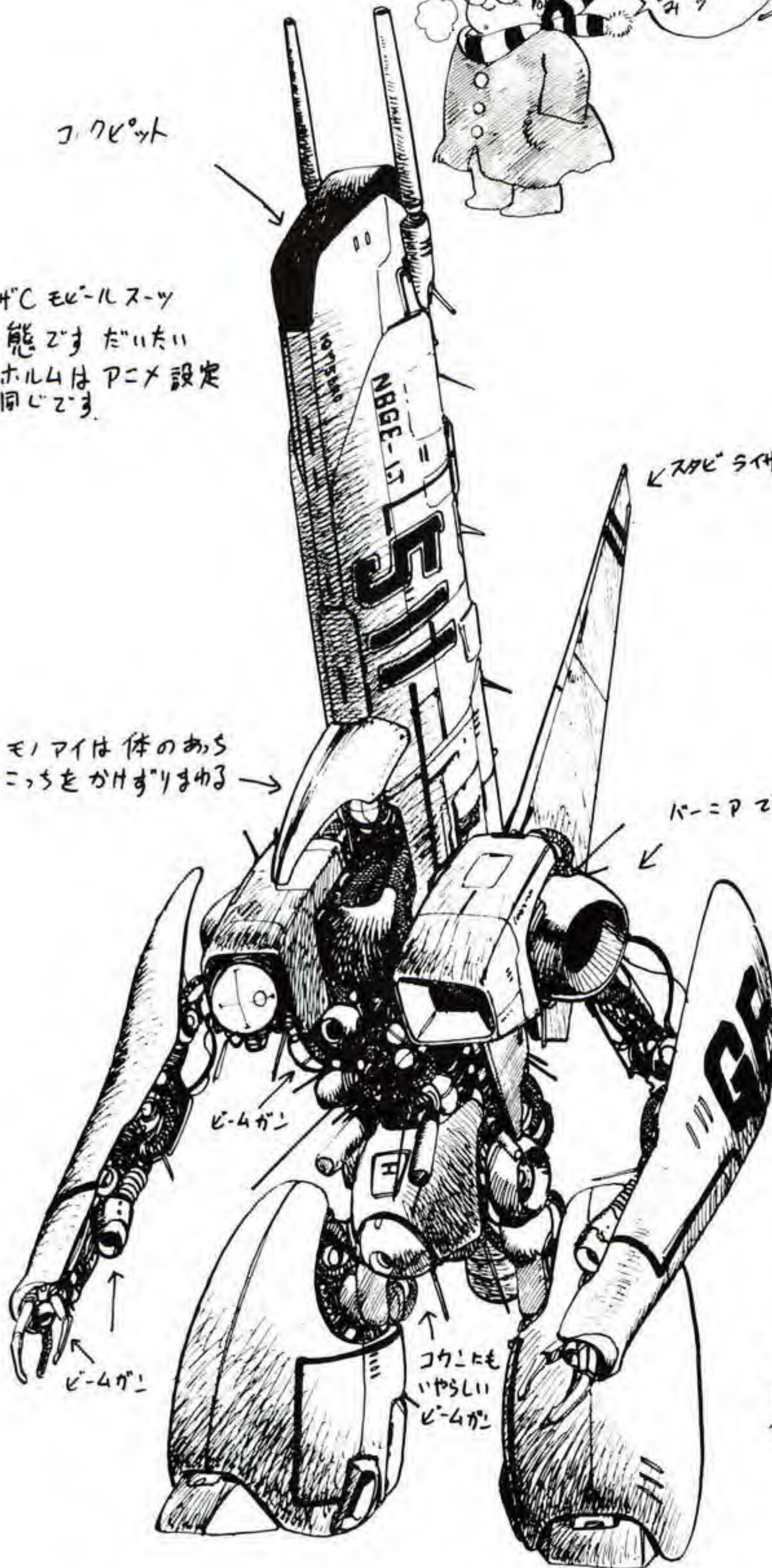


ビームガン →

コクピット

ガザC モビルスーツ
 形態です だいたいの
 ホルムはアニメ設定
 と同じです。

モアイは体のあち
 こちをがけすりまわす →



← スタビライザー

本当はパイロットが
 ずら見えるのですが
 むずかしいので
 やめ。

バーニアでっせ。

ビームガン

↑
 コクピットも
 いやらしい
 ビームガン

↑
 ビームガン

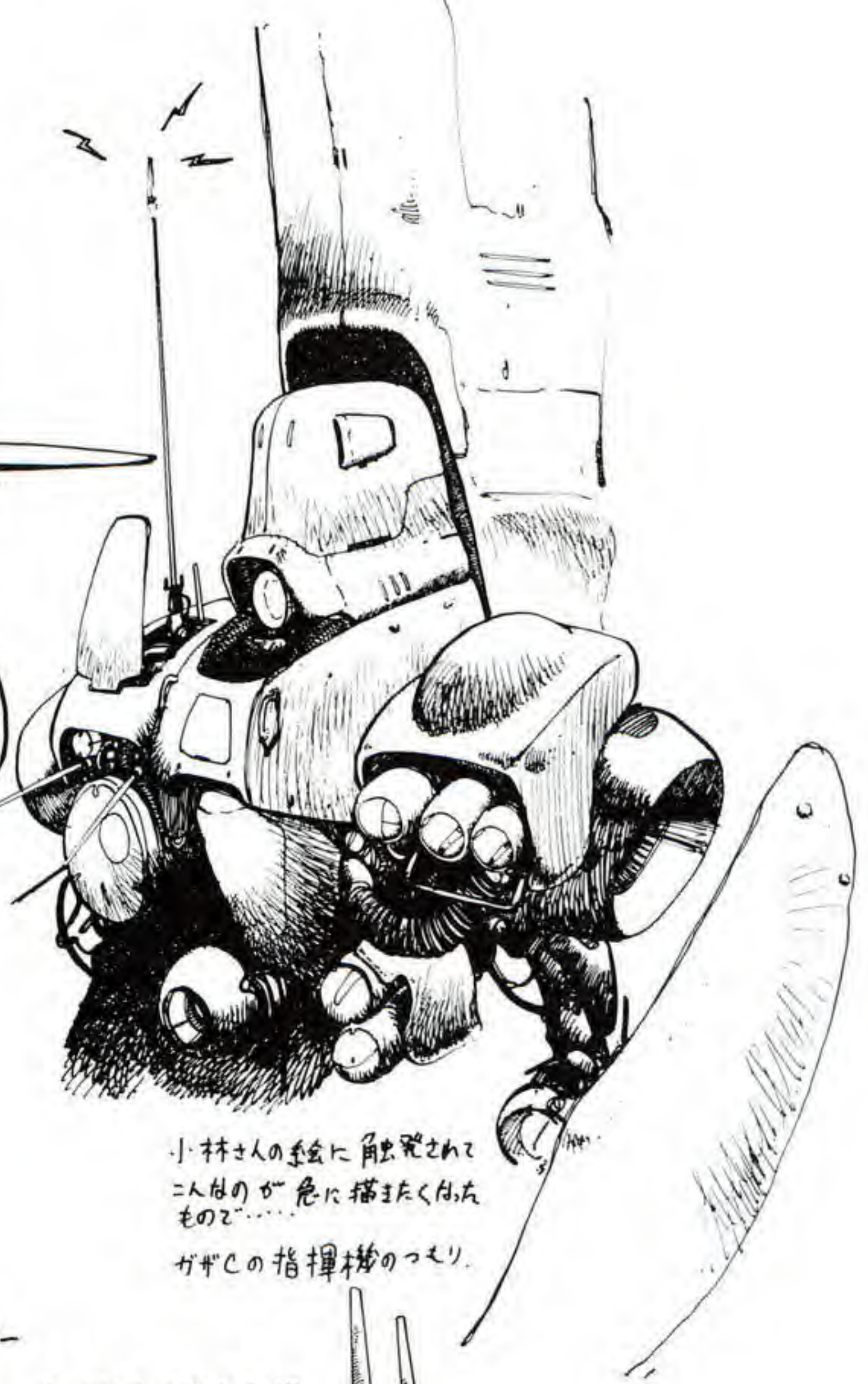
↑
 おんは所にも
 バーニアが
 有ったとは気が
 付かなかった。

↑
 足がそのま
 エンジニアリングの
 様になる

↑
 アーマー 形態です。
 やはりボクとしては、ガザC
 は宇宙戦闘機として
 考えたいですね。

↑
 ときどきにべたで
 ごすかしてみました。

↑
 2ヶバーニアが有ります。



↑
 小林さんの案に角虫を載せて
 二人はのが 危に描きたくはな
 もので……
 ガザCの指揮棒のつくり。

ゼータ・ガンダムキット総点検

1/60 Scale

ゼータガンダムシリーズ中、唯一の1/60スケールキット。はっきり言



って、プロポーションはかなり良い。関節の可動も極めて良好、組み易さの点でも問題は無い。パッケージは

バックにスーパーガンダムと百式を配した物で迫力も満点。各部パーツ分割も塗り分けにほぼ準じているので、単に組み上げても遜色は無い。唯一欠点を上げるとするなら、3500円の価格で変形ギミックを持たない点であろう。エッジが少しキツイか？

1/144 Scale

ゼータのキットでは最初に出たキットだが、プロポーションが良いので話題を呼んだ。全体としては、ウ



ェスト回りを若干細くし、顔の彫刻をシャープにするとグッと引き締まる。小スケールのキットだけに、各パーツをシャープに仕上げたい所だ。材質はもう少し柔らかいといいのだが。塗装は、下塗りをしてから行なう事。

MSZ-006 ゼータガンダム

1/100 Scale

ブラキット中、唯一の変形ゼータ。変形ギミックとプロポーションの妥協としては、かなり良い解答を出しているのでは無いだろうか？可動部分が多いので、仮組みをして、接着のずれや、ホゾの硬すぎ等、ポリキャップの差し込みも事前にチェッ

クしておくとうまいだろう。ヒンジ等もあらかじめ、ピアノ線等を通して補強しておくとうまい。ウェイブライダー時のプロポーションを良くしてプロポーションの改善を計りたいければ、シールドノーズとフライングアーマーの大型化が考えられるが、初心者は関節の補強に重点を置いてカスタムアップすると良い。



1/220 Scale

可変MSに合わせて発売されたミニサイズ・ゼータガンダム。小粒ながら、磨けば光る好キット。特に10cm以下のサイズをレギュラーとしているモデラーなら、出来の良さが解るはず。但しスケールに応じて各部は甘くなっているの、細部はシャープに削り出してやろう。物が小さいだけに、ポーズを色々作り分けたり、オリジナル機への素材とするのも良い。



RX-178 ガンダムMk.II

1/100 Scale

1/100ゼータガンダムシリーズのトップとなったモデル。とにかくよ



く動く。各関節にポリキャップを使用する事で、可動の耐久性が高いのはこのシリーズでは周知の事実だが、このMk IIは、ヒジ及びヒザの関節が2軸式となっているため、可動範囲はかなり広がったと言える。但し可動を優先してプロポーションが崩れた部分（例えば足首付根）が出てしまっているのが残念。また脚の長さに対して胴が短かい、と言うより腰が高いので、ウルサイ向きには、改修ポイントの一つに加えると良いだろう。ほんの少し手を入れるだけでさらに良くなるキット。ティターンズ機のデカール入り。

1/144 Scale

このシリーズの第一号キット。武器セットの発売で、ぐっとプレイバリューが広がった。プロポーション



重視の設計が嬉しいキットである。足首根元のフェイクモールドのプレートは手を入れたい所のひとつ。各部はなるべくシャープに仕上げる。足首は合わせ目で4mmぐらい肉抜きするとスマートになる。ティターンズデカール入り。お勧めキット。

ガンダムMk IIでは最新のキット。武装もバルカンポッド、ビームライ

フルに加え、ハイパーバズーカが付属している。一部関節は可動するが、この際1/35のフィギアでも改造するつもりで、各パーツを一度レーザー等で切断し、ポーズをつけて固定にした方が楽しめる。プロポーションは良いので、逸品となる可能性大。

1/220 Scale



MSN-00100 百式

1/100 Scale

各々のパーツを仕上げてから、組み上げる事が可能。塗装を各々に済ませてから組み上げられると言うのは、ロボットモデルの場合最も嬉しい配慮のひとつである。キットのプロポーションはかなり良いが、MkII同様、腰が高いのが少し気になる。

ウェストの部分で一度切断し、5mm程プラ板等で延長してやると良いだろう。この改修で腕の長さのバランスも解決される。無論キットをそのまま組み上げても、素晴らしい百式に仕上がるので、勘違いの無きよう。



1/144 Scale

MkII同様、プロポーション重視で設計された百式。ほぼベストのキットと言えるだろう。よりスライにしなければ、足首の幅を左右で3ミリほどせばめると良い。番組が変わってしまった現在では遅いかもしれないが、これこそ企画物で金メッキタイプがあってもよいのでは無いだろうか？マスクが



やや偏平きみなので、好みに応じて後頭部や、額の張り出しをいじってみると良いだろう。ファン必作のキット。

1/220 Scale

緊張きみのポーズだが、細部、プロポーション共、仲々良好、大幅にポーズをつけて固定にした方が楽しめる。このサイズなら、メガバズーカランチャーを自作して組み合わせるも一興。



MSA-099 リックディアス

1/100 Scale

仲々のデラックスキットだが、かなり「箱」的な印象が強く、リックディアス独得の曲線が完全再現されているとは言い難い。特に脚フレアとスネのフロートアーマーが別パーツとなっていながら、絞りの面取りとなっていないのが悔まれる。さら

に腰のプレートアーマーが別パーツとなっていないのはファンとして辛い所だ。可動とまではなくても、別パーツとなっていれば、加工は非常に楽なのだが。このキットにもMkIIに1/48カミーユのフィギアが付いていたのと同じく、1/48クワトロ・バジーナ大尉が付いている。こういうオマケは大歓迎である。



1/144 Scale

リックディアスのキットとしては、これが最初の物。関節可動の範囲も結構広いが、ディアスの様に戦車的

な運用をするモビルスーツの場合、可動よりもプロポーションを重視して欲しかった所である。同スケールで他のMkIIやゼータ等と並べるとコンパクトながらディアスの小兵的



フォルムはうまく伝えている。

武器類で気になるのは、リアラック用ビームピストルと、手持ち用のサイズが異なる点。ラックのビームサーベルと手持ちのサーベルが異なる点も気になる。

1/220 Scale

割と身の詰まった感じを良く表現しているキット。やはり緊張きみのポーズなので、固定でポーズをつけ直してやると良い。このサイズなら、グライバインダーを自作してシュツルムタイプにするも良。



MSA-003 ネモ

1/144 Scale



アクション稿から設計したと思われるキット。非常にプロポーションが良い。強いて言うなら、もう気持ち小さめの頭部なら文句は無い。スソの拡がりや若干押え気味にしてやると、しっくりした感じに仕上がる。モニターカメラの枠は、いじり様でかなり表情が変わるはず。

RGM-79 ジムII

1/144 Scale

やはりヤラレメカとしては、このGMIIが重要。ウェストはもう少し細くしてやると良い。マスクの処理はもう少し立体的なエッジが立つと良くなる。カメラフレームは、もう少し面積を増やしてやる。相対的にかなり優等生キットといえるだろう。



MSA-005メタス

1/144 Scale

1/144 スケールながら、変形ギミックも持つというスーパーキット。



モビルアーマーモードの状態、ヒザとヒジが合う様に設定を守っている。後方へ流れる脚が長く見える。設定のモビルアーマーモードに忠実にしたければ（可変はあきらめると前提）腕と肩の接点を前後に引き離せば良い。さらに腕と脚はポリウレタンをひと回り小さくしてやると感じが良くなるが、これはガッツのある人にだけお勧め。肩のインナーボッドは作り直す要あり。

MSK-008ディジェ

1/144 Scale

ゼータガンダムシリーズ最後の1/144 キット。さすがにMSVシリーズ



ズで、あそこまでプロポーションの良いゲルググを作っただけあって、このディジェの出来も素晴らしい。胸のエアダクトのスリットが若干甘いので、一度開口してプラ板でスリットをきり直すと良い。関節可動も、この外形では研究しつくされているとでも言うか、まず誰が作ってもベストプロポーションのディジェに仕上がる事は必至。必作キットである。

アーガン

ゼータガンダムシリーズ中、唯一の戦艦モデル。組み上がると全長約10cmと小さなモデルだが、それなりにディテールも細かく、プロポーション



1/2200 Scale

ョンもアーガマのそれを良くとらえている。居住ブロックは、戦闘時と非戦闘時を選択する事が出来る。ブロックの中心軸は回転しないが、前後を切り離して中心軸を入れてやれば、かなり簡単に回転させる事が出来る。スケールが1/2400ならば、ホワイトベースやその他の戦艦と並べられるのだが……。キットにはオマケとして1/48ブライトのフィギアが付いている。

Gディフェンサー

1/144 Scale

当然の事ながら、1/144 ガンダムMK II（ハイコンプリートモデルも同様）に装着する事が出来る。アームカバー先端のミサイルベイもオープン可。コアポートも取りはずし式である。相対的にかなり出来の良いキット。MK IIと合わせて楽しめる。



RMS-106ハイザック



1/100 Scale

ポリウレタン、プロポーション共に文句無し、非常に良く出来たハイザックである。胸のダクトも上から見て後退ぎみになっており、1/144 キットの問題点をクリアしている。但し動力系のパイプが、全てポリ樹脂となっているのは痛し疼し。材質が半透明なだけに難しいポイント。腰はもう少しポリウレタンがあっても良いかも。ジェリドのフィギア付。

1/144 Scale

1/144 ガンダムMK IIに続いて発売されたシリーズ第2弾。それまでにMSVで数多くザク体形をこなし



ているだけに、かなりプロポーションの良いハイザックである。ただし胸の張り出しに対して、腰のポリウレタンが若干不足している。殊に股関節のユニットは、前方へもう少し張り出せば、かなり印象が変わるはず。ゴム質のパイプを使用しているのが面白い。ガンダムMK II同様、武器セットの発売によって活用範囲が広がっている。

RMS-117ガルバルディβ

1/100 Scale

1/100 シリーズの中では、ハイザックと並んで出来のいいキット。プロポーションは、かなり長身な物となっている。全体として見ると、頭



部の信号弾ポッドが若干小さめ。股関節は若干後退ぎみなので、ユニットごと前方にせり出すように改修してやると感じが変わる。脚のポリウレタンに対して太腿が細いので、同スケールのゲルググ並みの絞りか付く様に改修してやると良いだろう。1/48ライラのフィギアがオマケに付いている。

1/144 Scale

ベストプロポーション。スカートの前垂れが下方へ尖るとさらに良い。頭、胸、肩のバランスは、後発の1/100 スケールのガルバルディβよりもはるかに優れている。若干スソ上げにしてやるとスパルタンなイメージとなる。地味ながらしっかりした仕上りを約束されたキットである。



RMS-108マラサイ

1/144 Scale

出来のいい1/144シリーズの中にあって、ザク系のフォルム取りにか



なり難のあるキット。胸に対しての首の付け位置、肩幅、股関節の高さ等、長身のプロポーションでまとめてしまったのは、かなりきつかった。



出来るだけザク系の、ハイザックのバランスに合わせるだけでも良かったのではないかと。改修法としては、ポーズをつけて、なるべく体の中心点に寄せる様に、つまり前屈させる事でマラサイらしさを再現出来る。

1/220 Scale

ほぼ1/144キットのスケールダウン。斜め後方から見た感じではマラサイらしさを伝えている物の、ザク系のデザインにも関わらず、腰を高い位置にセッティングしているため、ポーズ範囲の限られている1/220は不利。但し1/144キット同様、ポーズをつけ直す事で良くなる事は確かである。



PMX-000メッサーラ

1/220 Scale

可変モビルスーツのキットとして発売された第1号。スケールが1/220とかなり小型なので、あらかじめマスコットモデルとして取り組む必



要がある。一応モビルスーツモードとモビルアーマーモードのどちらにもなるが、腕の収納ギミックは省略されている。モビルアーマー時に、ノーズコーンとなる部分は、短かい様なので、若干細めに延長してやる

と良い。小さいとは言う物の1/144ゼータ級のボリュームはあるので、作り込むもよし、ポーズをつけて固定にするのも良いと思われる。とりあえず同スケールのゼータと並べてみると面白い。

ORX-05ギャプラン

1/144 Scale

ゼータガンダムキットシリーズ中盤ではヒット中のヒット。プロポーションは、ズバリギャプランのそれを良く再現している。バインダー



はフリー可動するが、負担のかかる部分なので、あらかじめ並列にピアノ線を2本ずつ内装させておくと、十分に補強する事が出来る。無論変形可能だが、ヒザの伸縮は省略されており、側面から見た時のフォルム

は、かなり上下の厚みが目立つ。立ちポーズで脚の長さが目立つが、とにかく出来はかなりのモデルである。これも必作キット。

NRX-044アッシマー

1/220 Scale

メッサーラ同様1/220スケールのアッシマー。残念ながら可変モデルでは無い。ただしパーツ分割は、円盤型を構成するための最小単位にはなっているので、わずかの加工で可変機能を持たせる事は可能である。



元来立体化を意識したデザインであるため、パーツの構成には比較的無理は無い。身長的にはギャプランと同等であるにもかかわらず、1/220キットのみと言う点は、実に残念である。尚キットには円盤形態の1/550モデルもついているので、ミニ情景を組む事も出来る。ダカール戦では

複数が登場しているので、ゼータと組み合わせでディオラマとするのも良いだろう。

MRX-009サイコガンダム

1/300 Scale

可変モビルスーツシリーズ中にある、何故かこのサイコガンダムとサイコガンダム Mk II だけが1/300となっている。キャラクターモデルに厳密なスケールが当てはめられない以上、うるさい事を言っても始ま



らないのだが、せめて1/220の方は統一が欲しかった所である。要は1/144クラスのガンダムと同等のサイズになる様な配慮と言うわけなのだが…。キットの出来は非常に素晴らしく、マスク、プロポーション共に文句のつけようが無い物に仕上がっている。

なおこのサイコガンダムは変形が可能というスーパーモデル。デザイン自体が変形機能に対して、非常に計算された物である事を再認識させられるモデルである。

RX-110 ガブスレイ

1/144 Scale

ジェリドとマウアーの乗機として人気の高いガブスレイ。藤田一巳氏の独特の曲線メカとして完成度も高い。キットは1/144で、残念ながら

変形機構は無く、モビルスーツモードのみ。マラサイで指摘したのと、全く逆の難点を持つ。つまりマラサイがザクのフォルムを離れてしまったのに対し、本来長身のフォルムの似合うガブスレイが、ザク的になっ

ているわけである。よりガブスレイらしさを強調するためには、肩の大型化、頭部の左右幅詰め、首と頭のクリアランスを充分に取る等の改修が必要。改修は比較的容易。



RX-139 ハンブラビ

1/144 Scale

ヤザン・ゲブル、海へビ攻撃などで、地道なファンを増やしているのがこのハンブラビ。キットは1/144スケールだが、それほど大きくは無

い。キットの出来はかなりの物で、ほとんど改修を必要としないベストキット。ギミックも仲々凝った物となっており、つま先をモビルアーマーモードにした時に、内部のカムがスネのリトラクタブルカバーを押し

出す。ウィングが後方にたためる等、プラモ的な仕上りを見せている。プロポーションはズバリノハンブラビ。お勧めに値する好キットである。



PMX-001 パラスアテネ

1/144 Scale

30m級であるにも関わらず、1/144でキット化されたパラスアテネ。設定資料が間に合わなかったため、追加武装は付属していない。キットのプロポーションは、パラスアテネの雰

囲気を身く纏んだ物となっており、そのまま組み上げるだけで充分。但し頭部の形状とモノアイレールに若干修正の余地あり。キットのままでは童顔になってしまうため、左右のふくらみを残し、頭頂部へ向って小さめにすると良い。また下半

身に対して、上半身のボリュームが勝っているきらいがあるので、どちらかを修正してやると良いだろう。



AMX-004 キュベレイ

1/220 Scale

キットは1/220スケールのため、全高94mm、全幅131mmと大変可愛い物。下半身のボリュームに対して、ショルダーバインダーがいささか小さい様だ。手首は握り拳のみ。伸ばしたクローも欲しかった所。ファンネルは12基付いている。LMES IIのロゴは彫刻処理になっている。



RX-160 バイアラン

1/220 Scale

キットは全高103mm、全幅117mmと、ボリューム的には、キュベレイと同じくらい。足首は前後スウィングのみなので、マルチ接地できないのが残念。全体としては、バイアランの特異な形状をとらえているキット。



武器セット

1/144 Scale

1/144スケールのガンダムMkII、ハイザック、リックディアス対応の武器セット。ガンダムMkII用として、ハイパーバズーカとマガジン、ロケット弾、ハイザック用として、ビームサーベル、マラサイ共用ビー

ムライフル、ミサイルポッド、ミサイル6発、ヒートホーク、武器用手首×2、リックゼリアス用ビームピストル×2が入っている。

内容構成も充分だが、シリーズのパート2が発売されていないのが残念。クレイバズーカや、ハイパーメガランチャー、メガバズーカランチャー、パラスアテネ用武装等、結構もれている物もあるのだ

が…。



MRX-010 サイコガンダムMkII

1/300 Scale

何と言ってもサイコガンダムと並べられるのが嬉しい。キットはプロポーションも良く、パーツを一部差し換える事で、モデルフォートレスへの変形も可能である。ミニキットだがお勧めの一品。



MS-06K ザクキャノン



1/144 Scale

MSVシリーズのMS-06K ザクキャノンを、ゼータガンダムに登場した時の仕様に箱を換えて出した物。内容自体は、全く今までの物と変更は無い。

MS-06V ザクタンク



1/144 Scale

ジャブローのガルダ飛行場で、黙々と積み込み作業を続けていたのが印象的。MSV時代と、ゼータの劇中共に塗装は変わっていない。シリーズ中でも出来の良さには定評があるキット。プラモデルとして充実している。

RGC-80 ジムキャノン



1/144 Scale

同じく箱換えとなったジムキャノン。頭部が赤塗装になったので印象が変わった。劇中ではGM II用のビームライフルを使用しているの、転用すると良い。

MS-07H グフ飛行試験型

1/144 Scale



ホバー走行のドムの様な使われ方をしたグフ。塗装が青系となったのでしまってみえる。劇中の様にするには、ドム用のジャイアントバズを持たせる。

RGM-79 ジムスナイパー

1/144 Scale



劇中では、新設定のビームライフルを使用している(GM II用ビームライフルのロングタイプ)。ライフルは、GM IIの物から改造するか、または自作。

MS-06M 水中型ザク

1/144 Scale



香港で登場した水中ザク。マリンハイザックと呼ばれていたが、アクトザクの様にマリンザクと呼ぶ方が正しい。これは塗装変更のみの登場であった。

MS-06E ザク強行偵察



1/144 Scale

月のアンマンで登場した偵察型。塗装がカーキ色になった他、ハイザックのシールド(オプション)を持つ。胸の脱出用ロケットはそのままではパイプを焼いてしまうので、フェアリングごとポリウレタンを増してやる必要あり。シールドはハイザックから流用すると良い。



1/144 ゴールドメッキゼータガンダム

85~86年年末年始キャンペーン用に製作された、スペシャル・プレミアム・キット。通常の1/144ゼータガンダムにゴールドメッキを施した物である。85年年

末に放映された「機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙」の中で、アンケート用の賞品として登場、小売店でも景品として取り扱っているとの事。



1/144 MS-06S シャア専用ザク

ガンダム生産1億個キャンペーンで造られた、1/144 MS-06S シャア専用ザク。中身はマインレイヤーを赤の成形色で抜いた物。ランナーのネームは変えてある。何よりも大河原氏のボックスが素敵。やはりアンケートの商品である。

※印のついているものは、リアルタイプもあります。

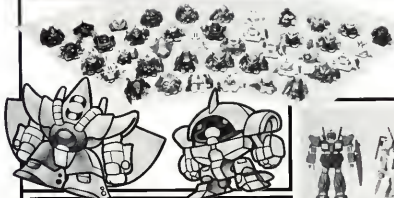
130



スーパー ディフォルメ ガンダム ワールド

Z GUNDAM CAPSULE TOY SHOP

▲1/100円のカプセルに、2ケも入っていると、「薄」した気分を味わえるトイズ複製機等でも馴染みの鳥山名君のデザインによる2体のカワイイガンダムシリーズである。材質は塩ビで、底面に穴が空いており、好きな色を塗し込む事もできるのだ。なんと売ってからも、新作のガンダムを始めとして、戦艦、MSV、Zガンダム等、M.A.R.K.4の登場で45機を数えている事。今度はZとフィギュアな人からも評判に上っているそうなので、求めています。



機動戦士Zガンダムシリーズ



▲各100円のA.B.C.機動戦士、Zガンダムモデルシリーズ。すでに12機を数えている。ガンダムM.H.1クラスで約1/300、全高で55ミリくらいで並べられる。このサイズで関節、関節、関節が可動するのは驚異。グロポジションも良いし、彫削も細かいので、選手用やミニジオラマにも利用出来る。

カット
鳥山名



ディフォルメ機動戦士Zガンダムシリーズ

▲全高約50ミリの2体デフォルメモデル。現在12機発売されている。材質はABS樹脂なので、改造および塗装も容易である。口ホチメンやカワルドスーパースーツの底身と違って、種類も豊富なので、それらと組み合わせて、ミニ情景等を楽しむのも良いだろう。



連邦軍 ORX-05 ギャプラン (MSモード・MAモード)

1/144キット改造
佐藤直樹

ギャプランMSモード

発売されたキットはMS⇄MAへ足の伸縮が省略されている以外はほとんど完全変形出来る。とは言っても、やっぱり設定に無理がある様でMA形態ではかなりぶかっこうになる。まあ、そのかわりキットはMS形態を優先しているのに中途半端にならず、助かったと言えなくもない。その分MA形態のベストポジションを作る楽しみもふえたと思えば良いでしょう!?

では、まずキットを素組みしてみよう。おかしい所をチェックするためだ。そこで気になる箇所は、だいたいみんな同じだと思う。1つは頭部、とくに目の上の赤い部分の四角の穴が抜けていない事と、腰がちょっと細めだという事に気がつくだろう。また、細かい所が気になる方は胸の形状についても何か言いたくなるに違いない……。とは言ってもこれらの形状についての問題は、ほとんどが可動キットとして可

動範囲を確保するためやパーツの破損を防ぐために出てきてしまったやむおえない事情なので問題点などとは言えないと思うけどどうかな?

実際、このキットは先に上げた部分の少々気になるだけで取り立てて出来が悪い部分はないのだ、ウン。普通に可変キットとして組む場合はべつにディテールアップの必要もないでしょう。

しかしこれでは製作記事にならない。それでは、ひとまず基本的な事を説明しましょうか。まず頭の赤い部分の四角の穴だけど、せめて上の面だけでも穴を開けておくといいでしょう。次に、左右の腕に付くシールドの支柱だが、腕側にポリキャップが入ってないのでシールドを支えきれずにダランと下がってしまう。ここは適当に角度をきめて固定にしまった方が良い

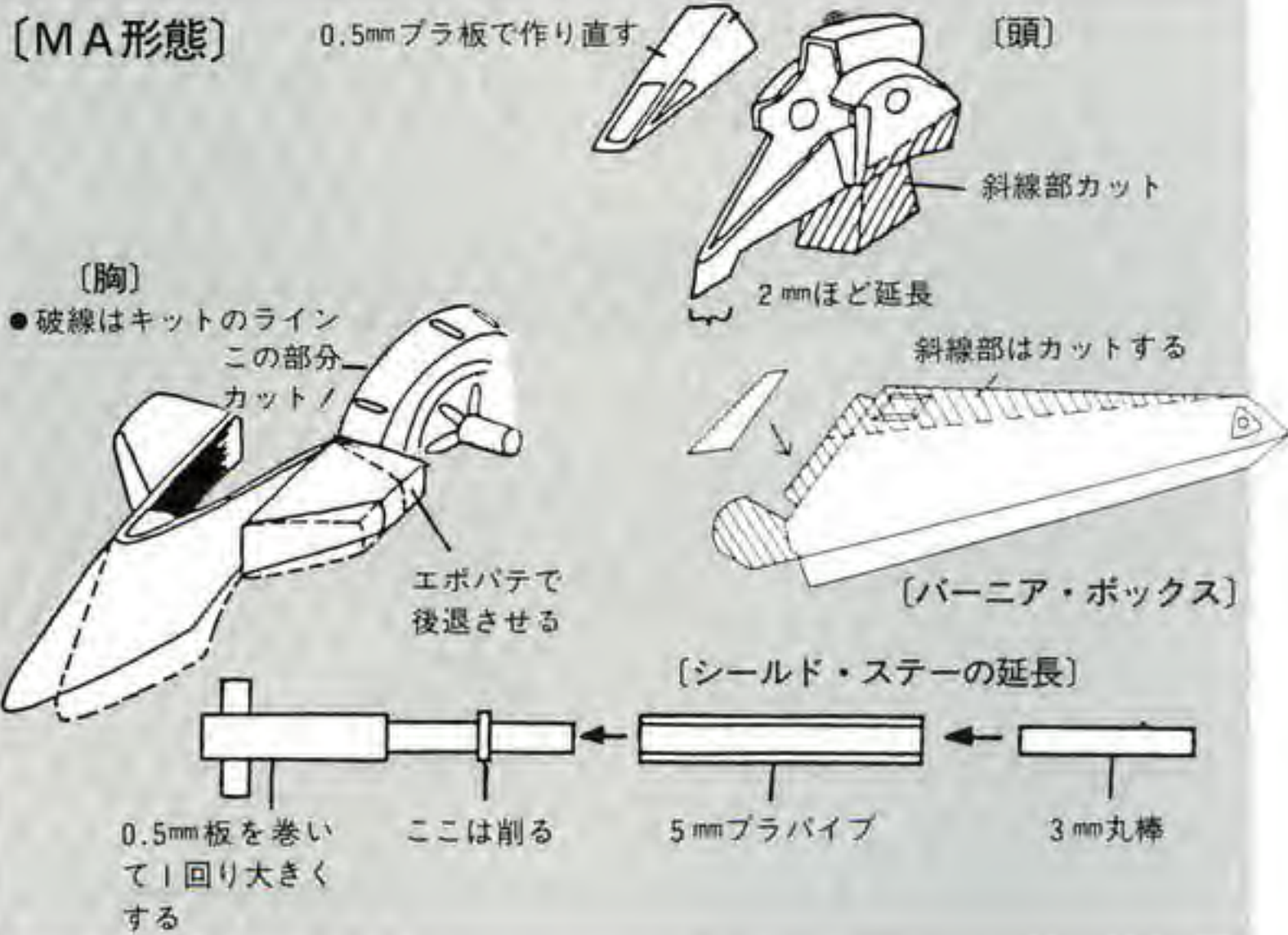
でしょう。あとは足首の上部分にあるフロントアーマーが一回り小さいので、回りにプラ板を貼って一回り大きくすれば良い。また、胸の黄色いインターク部(?)の彫りが浅いのでプラ板で作直そう。——とまあこんな所かな。まだ他にも細かい所があるけどね、こういう可変キットはあんまりこだわらないで気軽にやろうよネ。

こだわり派の読者の方は図を参考にしてください♡

色はロザミア=バダムが乗っていた連邦軍仕様よりも、ヤザン=ゲブルが乗ったティターンズ仕様(おぼえが悪いのではっきりしないんだけど、こんな色で出て来たのは“ジェリドの特攻”の同だけだったっけ?)の方が個人的に気に入っているんで、ハイザックの色指定を参考に塗ってみた。

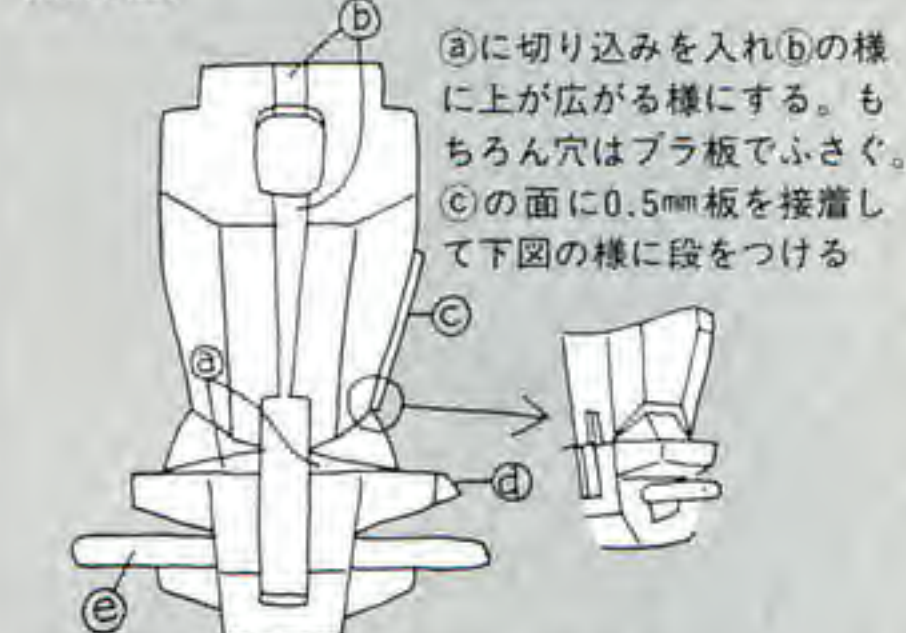


〔MA形態〕



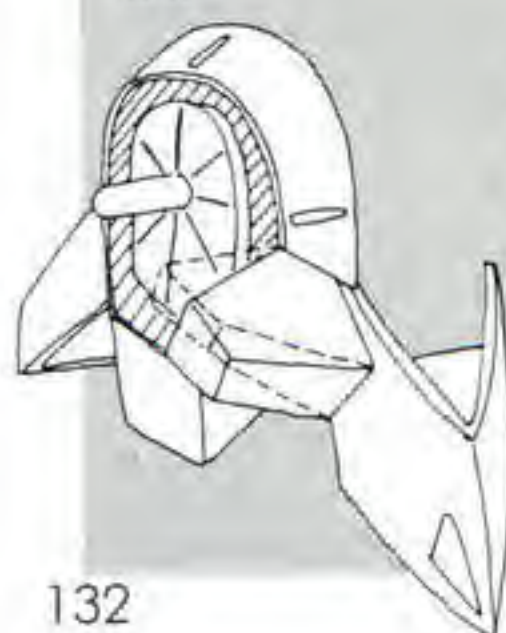
〔MS形態〕

〔胴体横〕



④に切り込みを入れ⑤の様に上が広がる様にする。もちろん穴はプラ板でふさぐ。⑥の面に0.5mm板を接着して下図の様に段をつける

〔胸〕



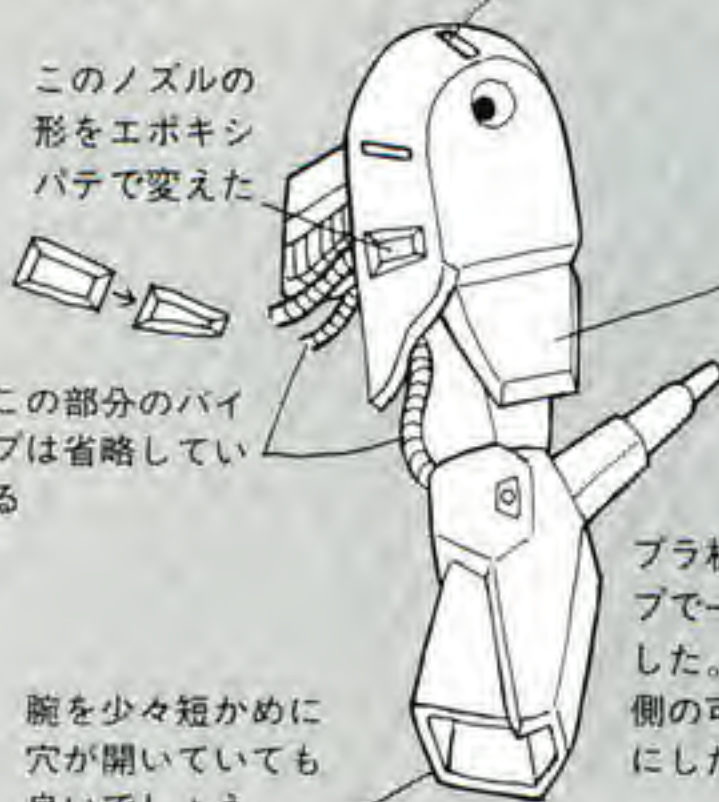
こわれやすくなるからやらない方が良いと思うが、いちおう説明を。斜線部を切り抜き中央部分は、プラ板で厚味を付けて胴体に接着。点線の様にもっと後退させ側面に丸味をつける。インタークは、0.5mmプラ板で作直す。

〔胴体前〕



斜線部を好みに応じてポリウムアップする

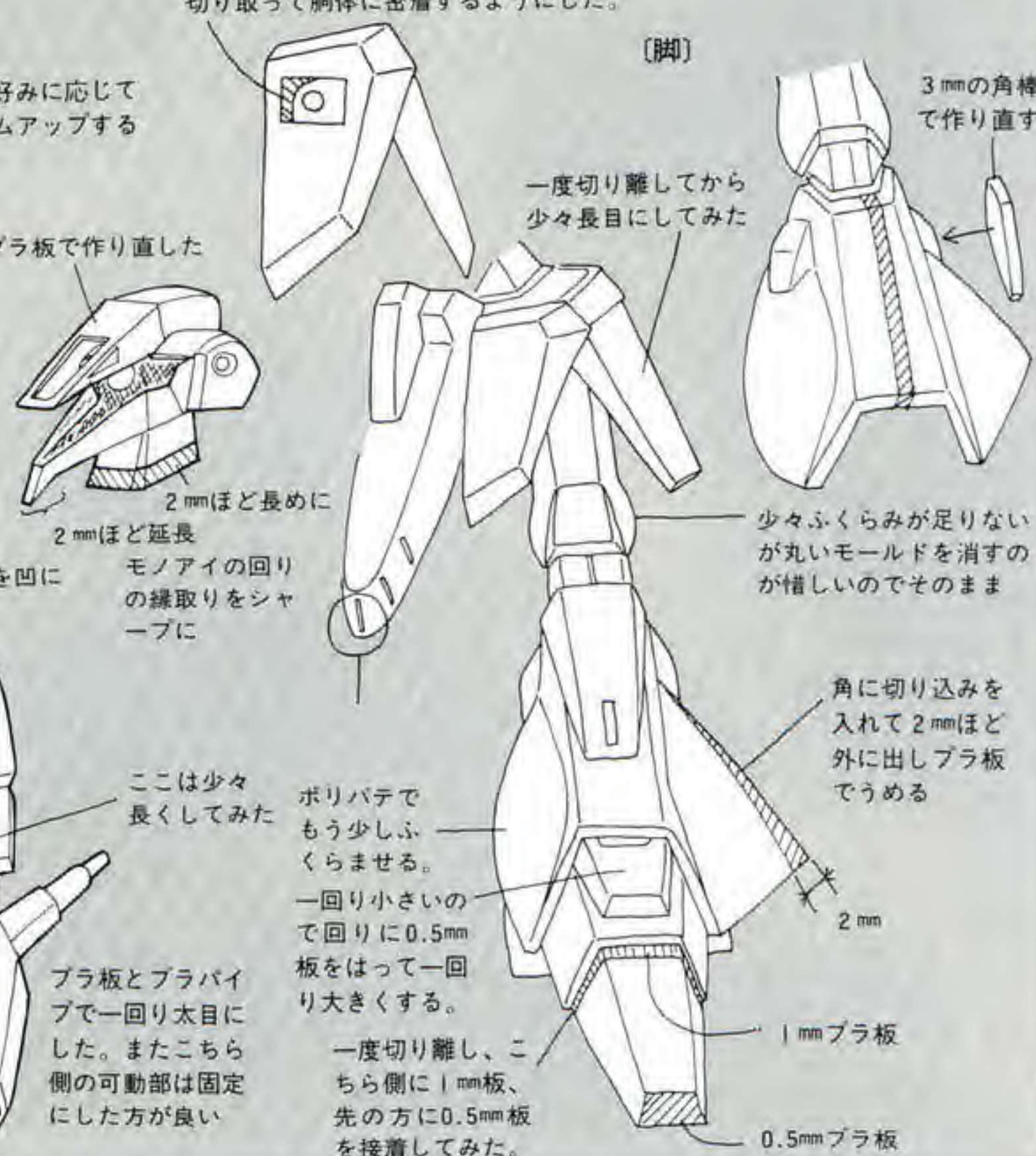
〔腕〕



このノズルの形をエポキシパテで変えた

腕を少々短かめに穴が開いていても良いでしょう

〔脚〕



内側のポリキャップの胴体側上部分を切り取って胴体に密着するようにした。

斜線部を好みに応じてポリウムアップする

2mm(ほど)長めに2mm(ほど)延長

ここは凸を凹に

ここは少々長くしてみた

この部分のパイプは省略している

プラ板とプラパイプで一回り太目にした。またこちら側の可動部は固定にした方が良い

一度切り離し、こちら側に1mm板、先の方に0.5mm板を接着してみた。

一度切り離してから少々長目にしてみた

少々ふくらみが足りないが丸いモールドを消すのが惜しいのでそのまま

角に切り込みを入れて2mmほど外に出しプラ板でうめる

ギャプランMAモード

基本的にはキットをスッパリとスマートにする事であり、特に胴体の形状が設定ではMS≠MAなのでここを作り直す事が先決でしょう。では以下順に説明してみよう。

○アーマーコーン

まず、MAモードに機首になるアーマーコーンだが根本をエボキシパテで1cmほど長くするとカッコ良くなるのでぜひ行なってほしい。

○胴体

設定画を検討した結果、MSモードとMAモードでは胴体形状がまったく違うことが解った。そのためMAモードでは胴体を作り直す事になる。作り方は図の方を見ていただきたい。30分もあれば出来上がる簡単な物だから作ってみてくれ。

胴体の左右に付いている丸い部分もキットの物ではなく1mmのプラ板を4枚重ねた物から削り出しである。

○胸部

胴体左右に来る丸い部分は先に作ったので切り取る。中央部と左右のインテイク部は、中央部を少々前方に伸ばし側面ラインを少しゆるやかにする。インテイク部はMS形態で行なった様に後退させた。

○頭部

手を加える部分はMSと同じで、赤い部分を作り直しアゴを2mmほど延長する事である。それから首を切断する(図参照)。やっぱり、飛行形体なので形状はどうであれ空気抵抗や前面投影面積が少ない様にしたいからね。

○腕

ほとんどキットのままだが、毎度の

様にパイプは省略した。そしてシールドの支柱がMAモードでは短いので図の様に長くした。

○脚

まず、腰のシールドだが後部のシールドがあると流れるラインが出ないので切り取ってしまう。

次に腿部はそのままでも良いとしても膝下はそのままではブースターが付く余地がほとんどないので内側の方のパーツを思い切り削り込み脚の左右のすき間が2cmぐらいになる様にする。

それにともない足首の方も幅をつめ、前面部の角度をゆるやかに。

＜ブースター＞

ブースター本体は別に難しい物ではない。たとえば、土曜日学校から帰って来て作り始めれば日曜日の午後6時には色塗りを始める事が出来る様な

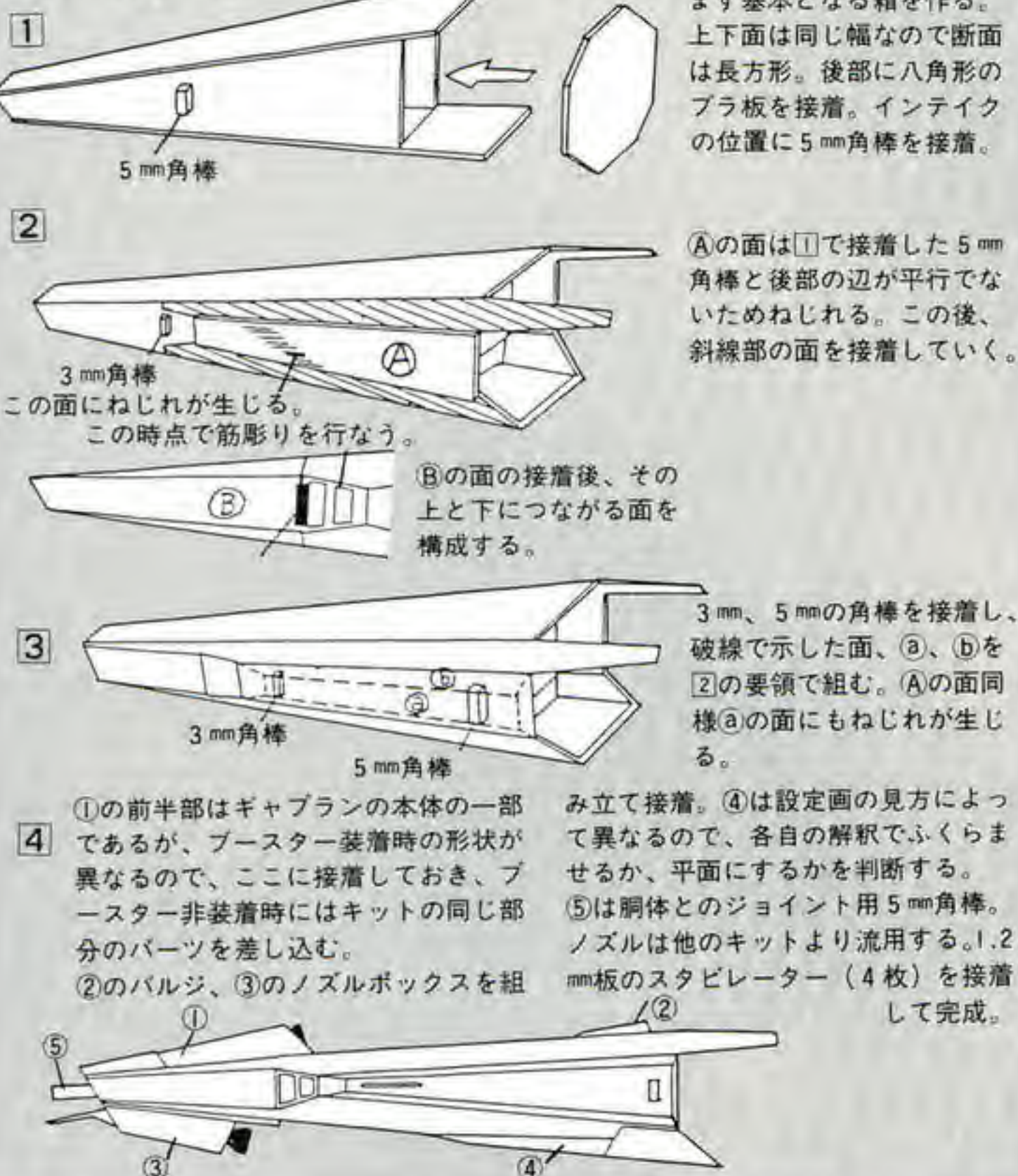
簡単な物なんですから!? おまけに今回の様な筋彫りなしの純アニメ仕上げならば本当に簡単な物なんですよ。

作り方は…文で説明すると意味が通じなくなりそうなので図で説明させて頂く。(下図参照)

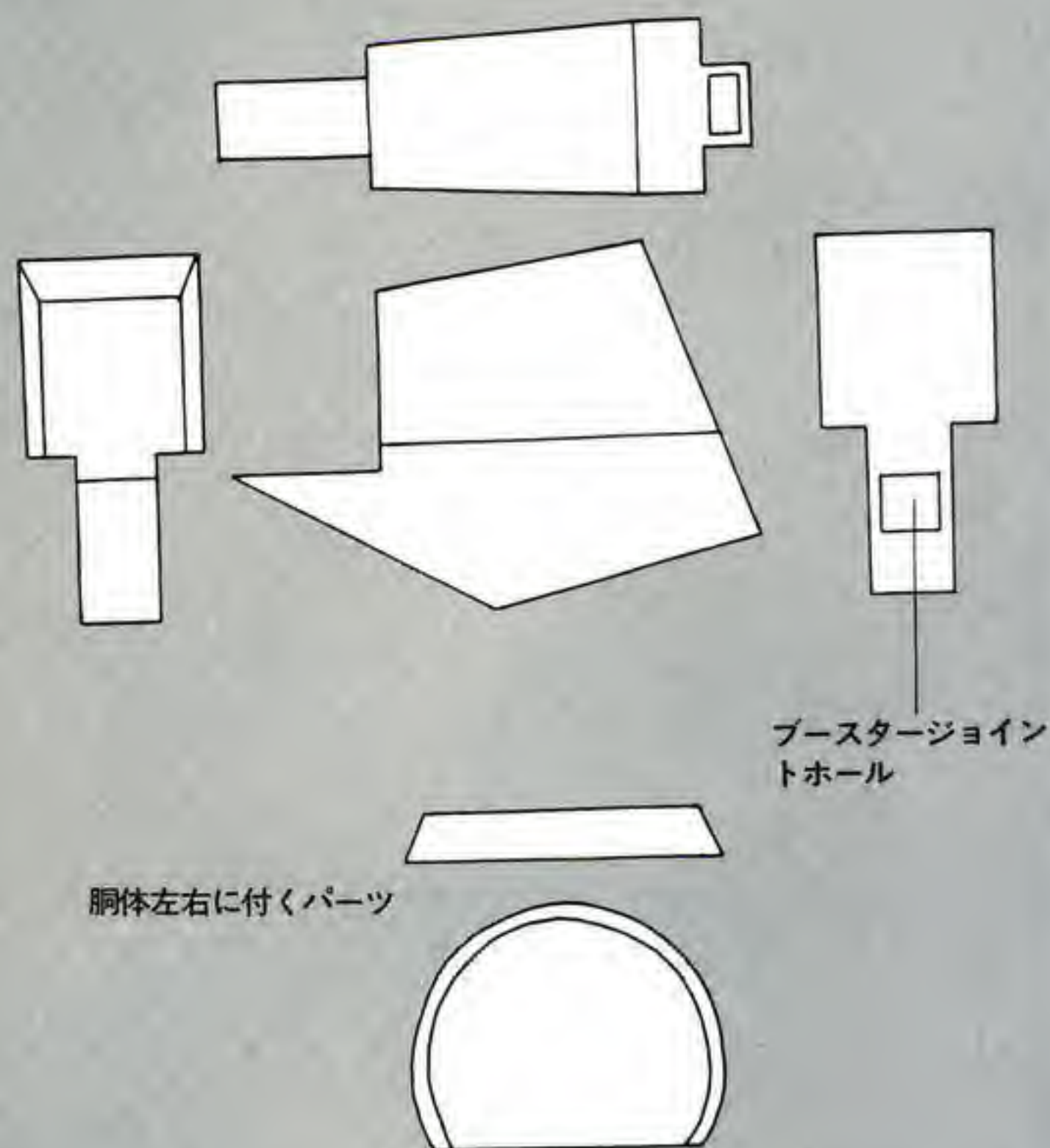
＜塗装＞

MSモードではティターンズ仕様でせまってみたので、MAモードは連邦軍仕様できめてみた。しかし、正直言ってこの色って評判悪いんだよねー。まあ、そうタダをこねてもしょうがないんでキットの説明書を見て塗ってみたが、立体になればそんな悪い感じでもないネ。良かった良かった。

〔ブースター〕



MAモード用胴体原寸図



ティターンズ PMX-000

メッサーラ (MA形態、MS形態)

1/220キット改造
佐藤直樹

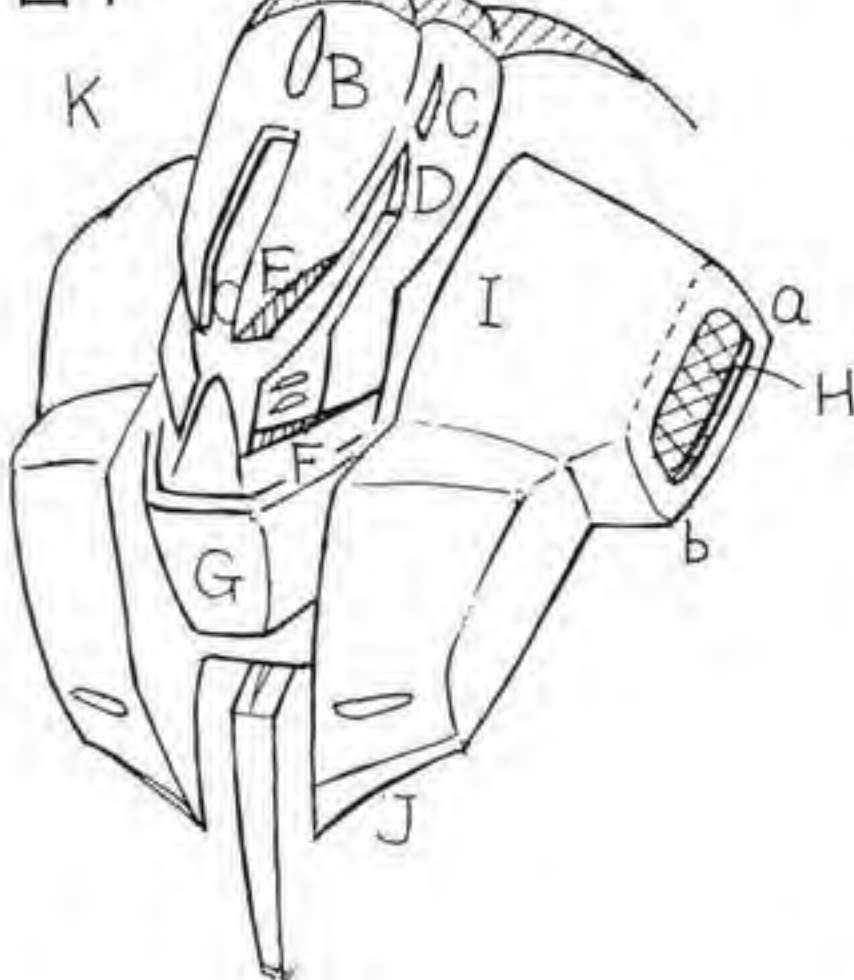
MS形態の方を説明しますが、MA形態も似た様なものです。

胴体

僕の場合、ロボット(?)はたいてい固定ポーズになってしまうので、胴体左右を組み時には内部に入るポリキャップ、背部を可動させるアーム等はオミット。そのうえで胴体左右のパーツですが、まず両肩の部分にモールドされている動力パイプ(?)とMA形態で機首になる股部のサブヘッド(?)を切り取ります。そうしたら、キットの豆小僧みたいなプロポーションをスッキリさせるため下細りになる様に下部4mmほど削り、細めます。

頭部

図-1



- A: 額～頭頂部～後頭をポリバテで盛り上げる
- B: プラ片で作直す
- C: カッターで凹にえぐる
- D: 上方にも少し鋭く
- E: 形状が異っている様なのでバテ修正
- F: 下方にも少しのぼす
- G: プラ板で作直す
- H: 上下 a b の角を切ってから、この面を点線にしたがって内側に入れる
- I: この面は頭部に近づくにつれ盛り上げる様にした
- J: ここの下方にのぼす
- K: 光学繊維を入れて光らせると良いと思いますノ

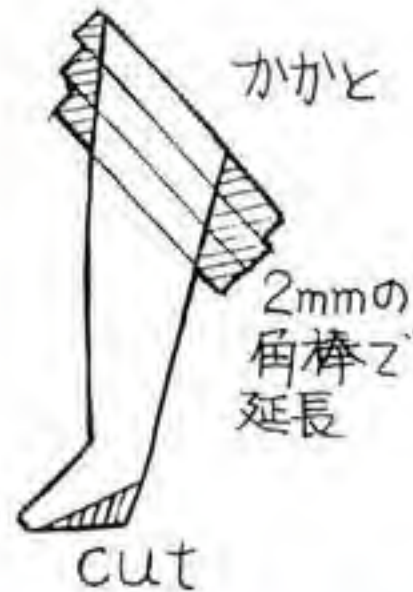


キットのままだとちょっとイメージが異っているので図-1の様に、いじってみました。胴体に接着したら頭頂部から背部にかけてのラインをポリバテで盛り上げます。

胸部

両胸にはさまれいっしょにモールドされているサブヘッド等は切り取ります。残った胸部は、下部を3mmほどエボバテで押し、頭部両側にあたる面を頭部側が高くなる様にポリバテで盛り上げます。それと、両側インテークがモールドされている面が左右に張り出しすぎなのでその面の上下の角にノコで切り込みを入れ、面を押し込みます。

サブヘッド



ここは自作しました。ほとんどポリバテのムク。ヒンクの目のふくらみはエボバテ、マブタ、3本のツノはプラ板にて作っています。

以上の様に胴の前部が出来たわけですが、ここではあまり目立たない頭部を目立つ様にしてみたつもりです。これは、下部のサブヘッドとのバランスを考えてのことでした。

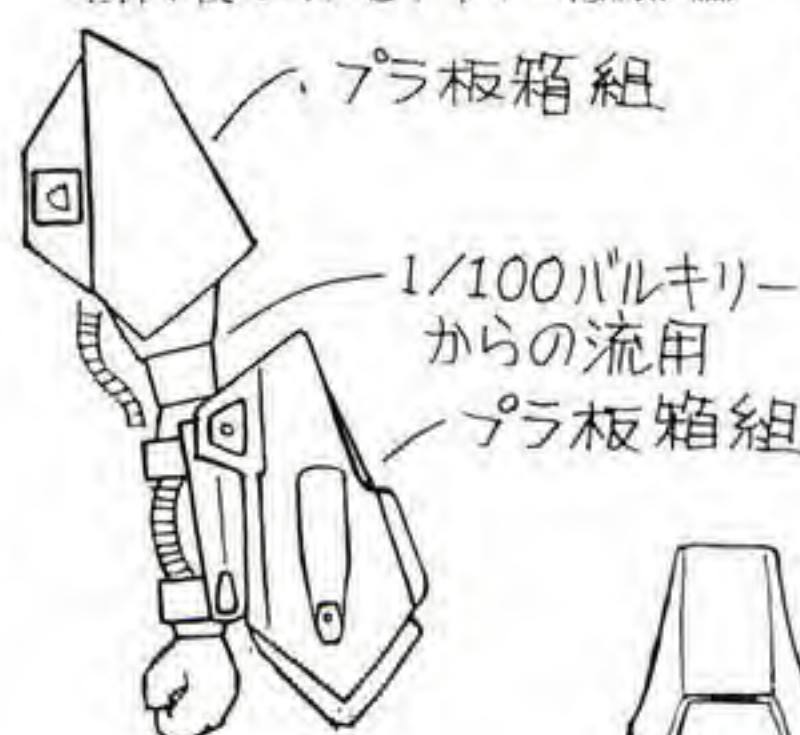
トランスフォームシールド

形状的な問題は封じなし。胴体への接着で角度をつけた事と、上部を肩が触れない様、一部カットした位です。ただメインエンジンが着くアームについては、やや上向きに角度をつけます。

メインエンジン

ちょっと小さい感じだけどMS形態ではこの方がバランスが良いでしょう。ノズルは肉厚がありすぎるので、エッジを薄くしてやると良いでしょう。

左右4枚のスタビライザーは0.5mm



板で長目に作り直し、下部の面を後方に少々のはしました。シッポのノズルは胴体の幅詰に従って同様の幅詰めし、他キットのノズルを流用します。

腕

胴とのバランスを考えると腕は2まわりほど小さい。プラ板で箱組みします。図-2を参考にしてください。

足

重力に引かれるのが嫌いなシロッコのMSになぜ足があるのだ? などと言う事はどうでも良いけど、ちょっと短いんですね。特にひざ下が、図-3を見てもらいます。ももの方は左右接直前に幅詰をして上方は2mm程延長。腰との付け根部分は5mm丸棒を使っています。もちろん固定です。

以上の様にして出来上がったわけですが、設定のものよりスマートにしてやったのです。設定・設定と言っても、やはり2Dのこと、3D化する時にはモデラーのイメージを注入してやらないといけないのですよ。

図-2

図-3

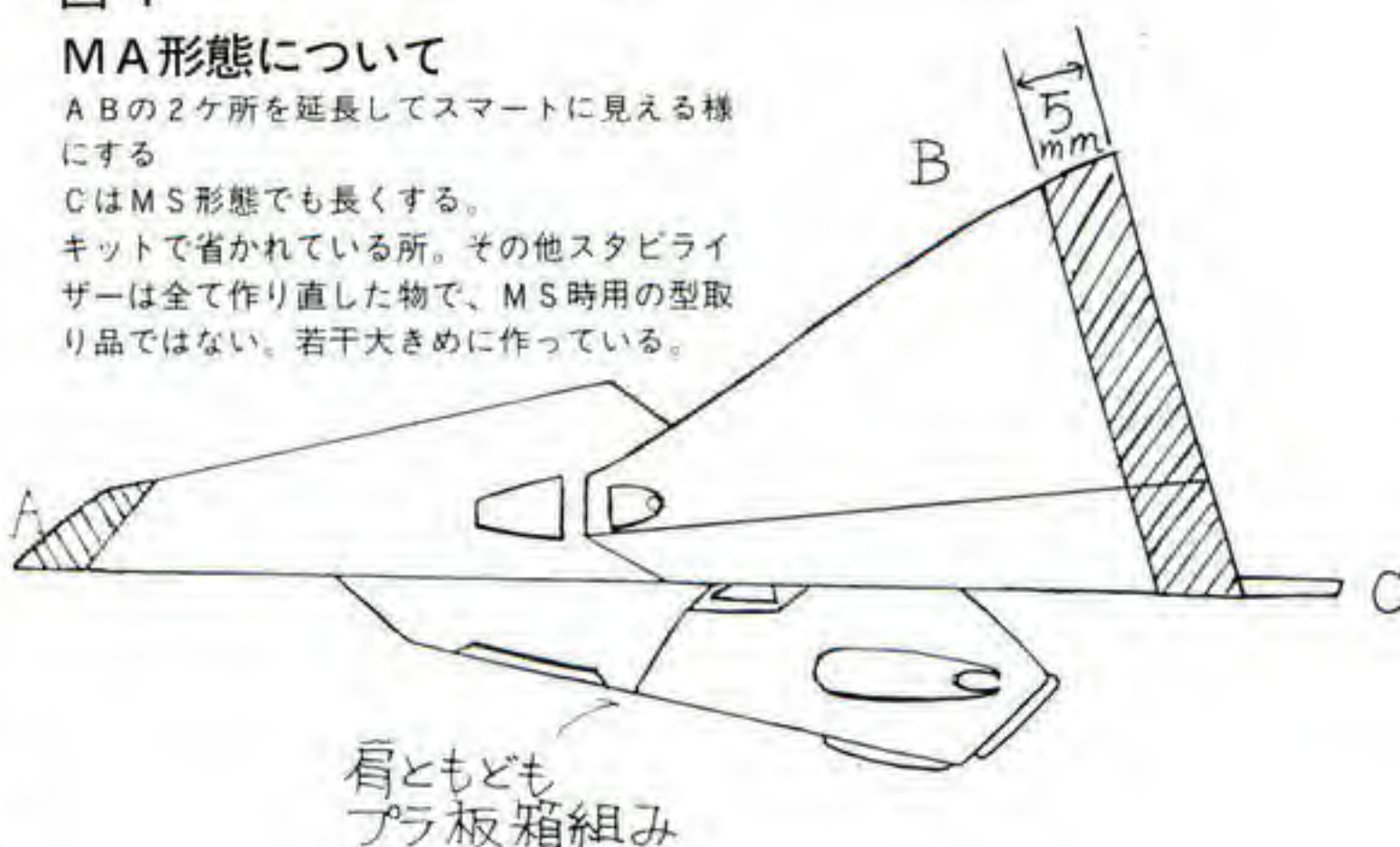


- A-C部分で延長する
- Dはあらかじめ切り取っておき、上下のaとdの面に穴を開けておく
- MS形態ではBは5mmの延長
- MA形態ではBは10mmの延長だがAとCは行っていない
- Dもそれに応じて上下に長くなる
- E: MS形態ではEも長目に作り直した

図-4

MA形態について

A Bの2ヶ所を延長してスマートに見える様にする
CはMS形態でも長くする。
キットで省かれている所。その他スタビライザーは全て作り直した物で、MS時用の型取り品ではない。若干大きめに作っている。



変 形モバイルアーマーとしては、あまりにも特異な体形をしているアッシマー、残念な事にキットは1/220スケールのみ。できる事ならば、変形可能な1/144スケールが欲しいなあ。ちゃんと変形しそうな気がするし。

さて、キットは小粒ながらもヒリリの優れもの、それなりのディテールアップをしてやれば良くなります。

小スケールのため、細部のディテールが省略されているので、ここを中心に手を加えます。

まずボディ。ここが一番気になったので、側面を重点的に、プラ板などで作り直してやり、ついでにスリットなども開けします。

腕の付け根となる球体マウントは直径9mmの亚克力球を、内側より固定。

腰は一度切り離してから、ハイフの

モールドを削り落とし、MSに交換しています。

腕の、ひじから手首の内側にかけては設定のデザインとは異なるので、削り落としてしまい、0.5mm、1mmのプラ板を使って作り直しています。

左手首はいつものパターンでありまして、指をプラ棒から作り、多少のアクションを表現。脚部、ヒザのインテークが凸モールドとなっているので、ここはモードごとくり抜いています。

脚部完成後に気付いたのですが、すり合わせて幅を1~2mmつめた方が良くもしません。スケールがスケールだけに、好みの問題でしょうけども。

これらの簡単なディテールアップが終了したら、好みのポーズに固定するわけですが、まず関節部のボゾをカットし、足元からボディ、腕と順に固定してやります。

連邦軍 NRX-044 アッシマー 1/220キット改造 草刈健一

カラーリングは、アニメカラーではオレンジにグリーンの組み合わせと言う最強の配色なので、個人的趣味とメリハリをつける意味も含め、グリーン部をフタロシアニンプールで塗装しました。オレンジにはシャインレッドとクリアレッドでシェイドをかけ、アクセントカラーとして白を顔、足首に使ってみました。

キットには、ミニサイズの円盤もついているのですが、これが総パーツ数4個の割には出来が良いのです。脚部の内側にホッカリと開いた穴さえちゃんと埋めてやれば、それなりに仕立るので手を抜かずに作ると良いでしょう。

作例の円盤は、本体とは別に、ちゃんとアニメのカラーリング、オレンジとグリーンで塗りわけています。

うーむ、しかしポーズがワンパターンになって来た。これは、気をつけねば、何か新しい芸を身に付けようっと。



連邦軍 MRX-009

サイコガンダム

1/300キット改造
草刈健一

サイコ・ガンダムは、これまでの変形MSとは一味違い、ピラミッドと言うか、箱に変形して、なんと浮遊飛行してしまうという、大鉄人17も真青の代物なのであります。キットも一応変形するようにはなっているものの、変形後は、脚内部などがガラン洞となり見ぐるしい物になってしまうのですね。変形過程もまた同じで、あっちをはずして、こっちにつけてという具合で、あまりスマートではないのですよこれが。そんなわけで、ポーズ固定が最近お気に入りの私は固定で製作する事としました。

まず関節可動部は無視して各々パー

ツをはり合わせ、やすりかけの作業をすすめます。キットは多少ヒケの目立つ箇所もあるので、瞬間接着剤を流して一緒にやすりをかけて整えます。腹部の拡散ビーム砲のモールドがつらいものになっていて、今一立体感に欠けるので、ここは一度くり抜き、0.5ミリプラ板でしきりを作り、形状の似たパネルをジャンクパーツより使用しました。つま先の段違いとなるパネルはモールドがあまりうえ、やすりかけの作業が困難なものとなるため、一度削り落とし、1ミリプラ板で作り直してみました。手首根元は、キットのままでは可動のため空洞になっているので、

デザインのようにプラ板で修整していきます。固定ポーズにするわけですから。手首は、指をカミソリノコでカットしてから、手先にリアクションをつけるように再接着してやり、指先にはドレメルで穴をあけておきます。

さて、これらの作業とやすりかけの作業が終了したところで、全体に0.27ミリプラ板を小さく切った物をはっていきます。これが今回の作例の一番の目玉でもあります(目玉とは言うものせこい感があるが)。全身にバランスよくはることによって40mという巨大感をだすわけです。こそくな手法ではあると自分でも思うのですが、それなりの効果はあがったようです。他のモデラーからは「ずるい」とか「ひきょうや」とか色々言われましたが、やってしまえばこっちのものですから、ハハハ……。この作業のポイントと言うとバランスを考えるのはもちろんの事ですが、過ぎてはいけません、八分目でおさえるのがいいでしょう。接

着はラッカーシンナー(塗料用ではありません)を筆にひたして使うときれいにはることができます。

さてフィニッシュワークの塗装ですが、石橋氏のボックスアートをもとに塗装してみることにしました。メリハリをきかせたい考えもあってダークブルーの部分は黒とし、ホワイト部分は千草氏の作例を参考にホワイトとシルバーを混ぜたものを使ってみました。このホワイトシルバー一見するとグレーにしか見えないのですが、仲々味のあるカラーなので、一度試してみるといいと思います。この他にシャインレッド、黄燈色を使い、黄燈色部のシェードは、同じ黄燈色に赤を少量混ぜて使いました。昔くのが最後になりましたが、ポーズ固定の接着順序は、足から体、そして最後に手という具合に下のほうから固定していくとうまくいきます。マスキングテープ等で仮止めしてやり、最良のポジションを見つけてやることです。



頭部

いきなり製作記事に突入です。頭はほとんどノーマルに近いです。カブトのスロープを少々変えるだけでかなり良くなります。ツノは一回り大きくして新造。モノアイ前のスリットがキットではあいてません。そのままでも良いのですが、とりあえずスリットを切りました。パイプはモビルスプリングに変更してやります。

胴体

ここの改造は文章じゃ説明できません。下の写真、図を参照という事でヨロシク。出来る範囲で説明しましょう。胸はドーンと大きく張り出させます。で、今回最大の改修点、フンドシですね。ここは総て新造、この時、股関節を3mm程度上にずらします。股間の突起(うーん)も設定以上にボリュームを加えてあります。スカートの前後4枚はエグザクトのこで切り落とした物をプラ板で裏打ちし、自作のスカートマウントに真鍮線にて固定。サイドスカートはプラ板の貼り合わせにより自作。

腕及びバズーカ

大胆にも、ハイザックの腕をノーマ

ルハイザックの強化発展型である、マラサイ(↓)は出力向上に伴う放熱と防御を目的としたリストアーマーが同機の評価試験を行った、モモコ・キクチ中尉(当時小尉)の「速射の妨げになるの♡」という不評をかい、彼女に回された同機は、腕部をハイザックのパーツと換装、シールド、スパイクの大型化とカスタム化され、マラサイ改(型式番号マラサイに同じ→)として運用された。

ルで使用。私は何よりもザクマラサイってのが頭に焼き付いてるから、丸い腕は許せん。(すげー偏見!)

さて、次はシールドと肩アーマーです。スパイクはおもいきり凶悪に大きく鋭くエボパテにて新造。左手首はMS-06Rの物に手を加えて、右手首はキットの物を削り込んで使用。バズーカはラフを起こして流用パーツにて製作。これも下のイラストを参照。

脚

ヒザは貧弱なので二回り程大きく。ヒザ裏部分のスロープが弱いので、ポリバテで凶悪にしてみました。つま先上のアーマープレートも、ポリバテにて二回り程大きく改造。足の裏には1.2mmプラ板を貼りボリュームアップ。あと、こいつはオアソビでドロップタンクを取り付けてみました。こんなのも割とオモシロイでしょ? あ、外側のノズルはハイザックの物を流用して造り直します。

ランドセル

これは下部のみ新造しました。ノズルは、サニー1/260ロックウェルB1から流用、あとはプラ板の貼り合わせ。

ティターンズ RMS-108 マラサイ改

1/144キット改造
あさのまさひこ

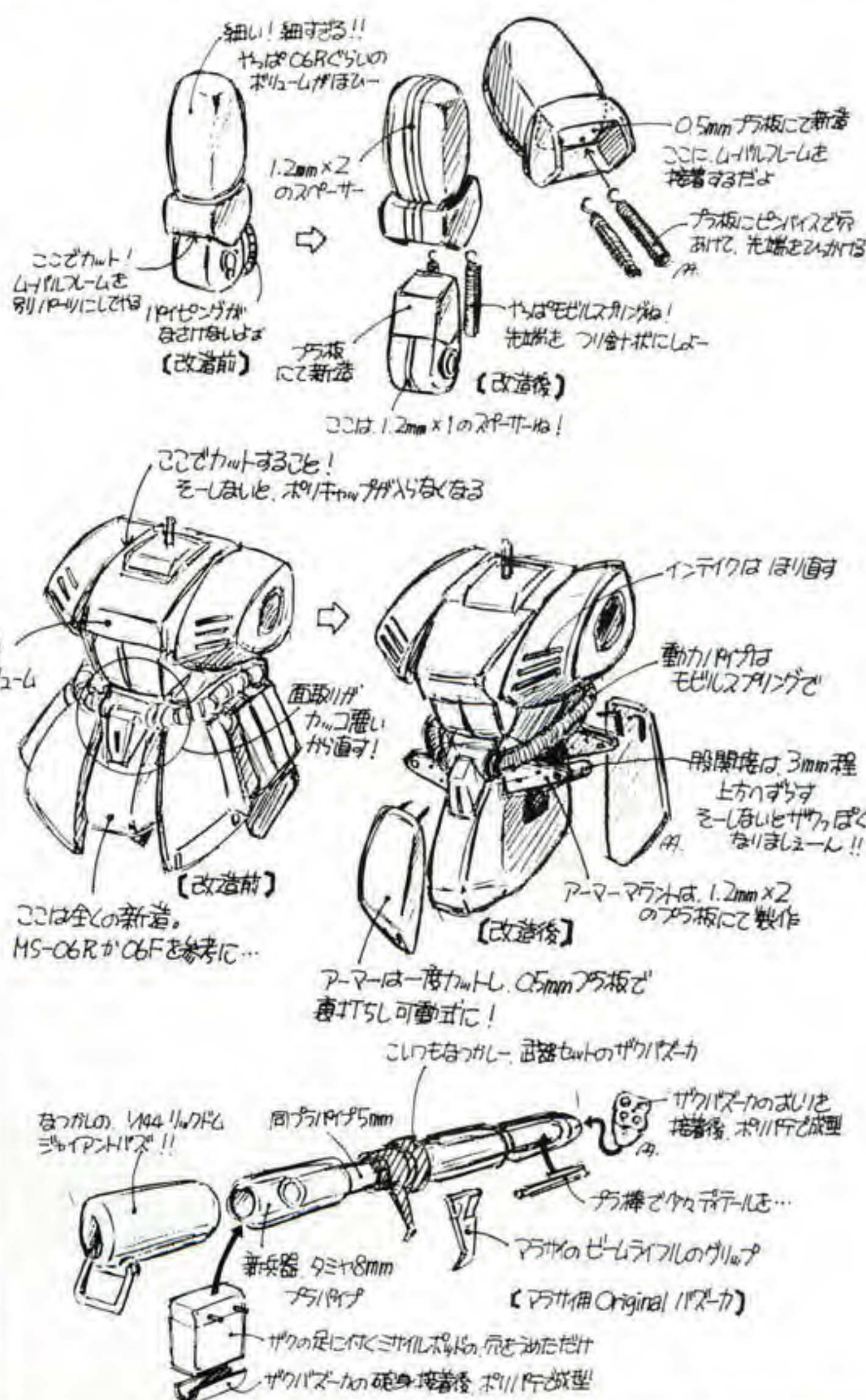
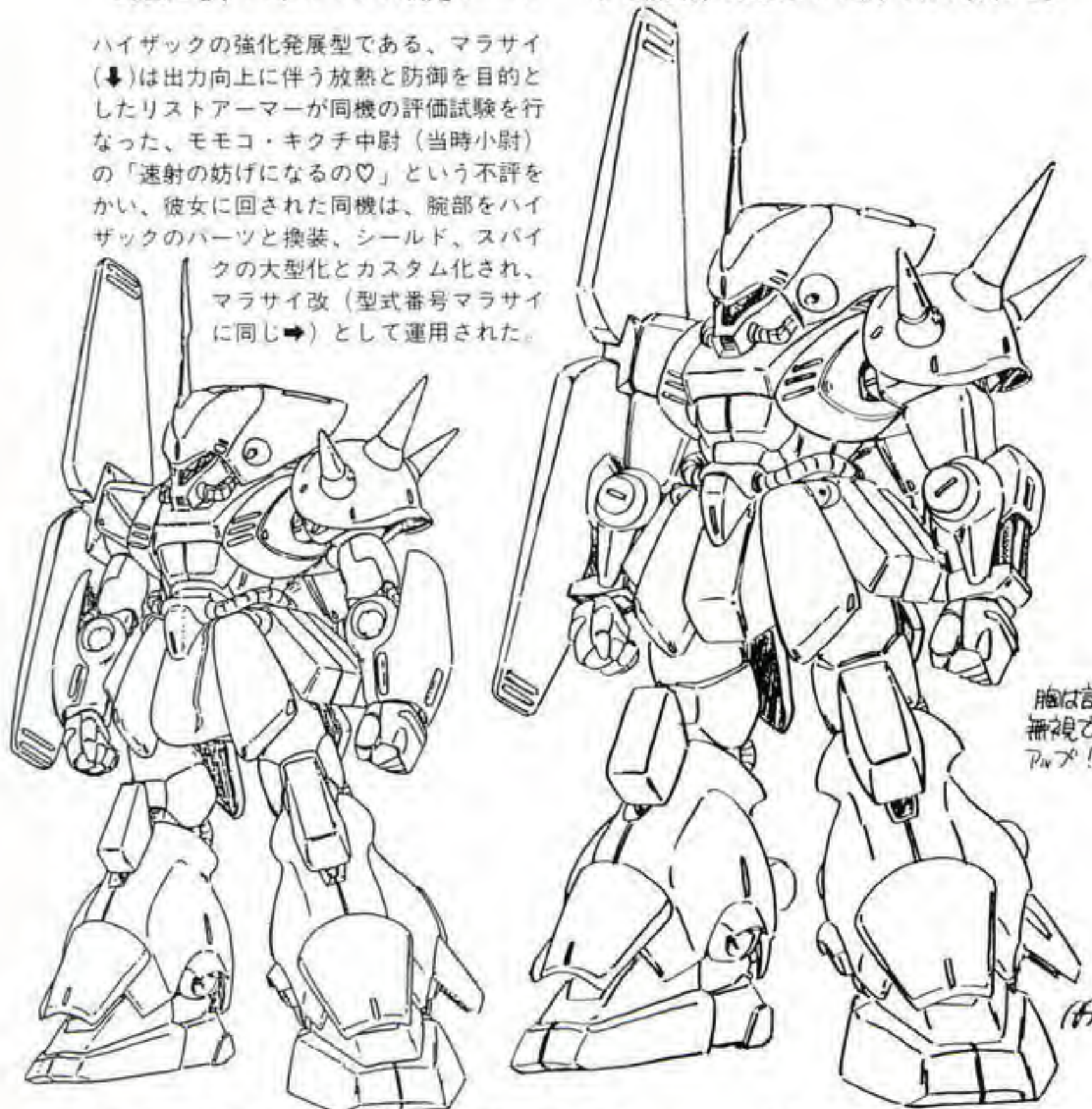
上部エネルギーバック部のサイドの円型モールドが凸になってるんですよこれが。これはやはり金型成型上の問題でしようが、年少者の事など考えると、この様な、分割さえ考えれば解決できる欠点はできるだけ無くして頂きたいものです。

塗装

まず、全体にグンゼのMr.サーフェイサー1000を吹いて下地作り。その上に下地色としてラッカー系のグロスホワイトをエアブラシで吹きます。フィギュアではアクリルを使いますが、手の油で溶けたりするアクリルはメカには不向きです。オレンジ系の所は、まず黄橙色+サファリオレンジ少量を吹き、シャドウとしてサファリオレンジ原色を。その上からクリアイエロー

を重ねてます。赤い部分は、まずモンザレッドを吹き、シャドウにあずき色、上からワリアーオレンジを。赤とオレンジの境目の部分には、クリアオレンジ+クリアレッド少量で明度差を少なくしてやりました。ムーバブルフレーム部分は、アクリル塗料を使用。これは質感を変えたかった為です。Fブルー+Fグリーン+ダークシーグレイの混合色です。動力パイプは、プライマーを塗った後にデイトナグリーンにて塗装。全体をコンパウンドで磨いた後、エナメル系ブラックにてスミ入れ。部分的にデカールを使用したものの、なるだけマーキングは避けました。

頭のWマークは、あはははは……説明は次のページにたっぷり書いてありますよ——だっ!!



じょーだんぢゃねーよ!

『これがアイドルMS戦記だ!!』 いーのかナ、別冊でこんなことやっちゃってサ...

企画・構成／あさのまさひこ
制作／プロジェクトM

ティターンズのエース! モモコ小隊登場!!

●モモコ・キクチ中尉(17)

ニタ研出身の強化人間。ティターンズ第4独立部隊を率いる。舌っ足らずの口調が特徴で、いつもニコニコしているが、いざ戦闘になるとレコード売上げ...もとい、ティターンズ撃墜速報で1位をマークしている。愛機マラサイの頭部には、トレードマークの『ψ』をマーキングしている。ジャブロー降下作戦時に愛機マラサイ改はクラッシュしたが、モモコ中尉は無事脱出、スードリにてジャブローを後にした。



モモコ・キクチ

●ユウキ・クドウ曹長(14)

(イラスト)

大阪府豊中市 奥野隆雄君

ティターンズ第4独立部隊所属。強化人間開発費用に30億円(ノ)かけたとうワサされるが、今ひとつ延び悩んでいる。(過去、4回EPミッションに参加しているが、ティターンズ撃墜速報20位圏内の壁は厚い様だ...) 昨夏、シンジ・ソーマイ大佐率いる「タイフーン・ミッション」に参加、上層部の数名に圧倒的に支持され、この後もこの様な大きな作戦参加が期待される。彼女はハイザックを愛機としており、(近々マラサイ改が支給されると思われる)胸部、シールドに「303」がマーキングされている。もっと延びてもよい人材なのだが.....



ミナコ・ホンダ

*めったに怒りません、注意して下さい!!

●ミナコ・ホンダ軍曹(18)

ティターンズ第4独立部隊所属。昨年度新人パイロットとしては最もスゴ腕で、ジャミトフ功労賞、グリプス最優秀新人賞、などを獲得した。(もっとも、対抗馬とみられたユキ・サイトウ少尉、ミホ・ナカヤマ軍曹の賞レース辞退も大きな要因ではあったが。)モモコ中尉と同型機のマラサイ改を愛機とし、シールドには『M』を大きくマーキングしている。なお、同隊のユウキ・クドウ曹長に顔が似ている事を気にしており、本人の前では禁句となっている(!?)。



ユウキ・クドウ曹長(14)

そーゆー訳で、読者の方々からも設定やお便りがいっぱい届いてるんですねえ。ほとんど別冊をファン・コーナーのノリでやっていますねえ、いいのかなあ? (私が許すノ『M』&『小田』)でも、やっぱり読者の声は反映せねば、という事で何通か紹介していきましょう。

まずは、愛知県碧南市の杉浦郁夫君。ミナコ・ホンダ軍曹のライバル、ノリコ・マツモト軍曹!

初めまして、あさのさん。今回お手紙したのは、僕も「アイドルスターMS戦記」の設定を考えてみました。僕が考えたのは、ノリコ・マツモト軍曹です。以下に記しますので、よかったら読んでください。



ノリコ・マツモト

ノリコ・マツモト軍曹(18)

ティターンズ第5独立部隊所属。昨年度の新人で第4独立部隊のミナコ・ホンダ軍曹、第5独立部隊のミヨコ・ヨシモト軍曹などと競いあった、将来が有望視されるパイロット。ジャミトフ功労賞、グリプス最優秀新人賞はミナコ軍曹に奪われてしまったものの、第5独立部隊内の新人賞を獲得した。(以下略)

うーん、ノリコ・マツモト軍曹ってのも、仲々リトル・メジャーでおもしろいですね。欲を言えば、CBSソニー系を利用して、退役軍人ノリコ・カンダ少佐(旧性セイコ・マツダ)を引っ張り出すとか、ミス・セブンティーン・コンテストを使うとか、もうひとひねりほしかった。でも、イラスト付

「どうしていま、アイドルMS戦記なのか?」

特別(?) 座談会

出席／あさのまさひこ
本誌編集・M
特別ゲスト・川口克己

あ：何から話せばいいの?

M：最初にマラサイ作った時、(MG本誌1985年10月号) なんてイキナリ、モモコ・キクチ中尉なんて設定作ったか

話せばええんとちゃう?

あ：えっとね、まあ要は『テラ戦士ψBOY』見た後だったから、なんとなくねー(笑)。あとはね、これでも少し

はマジに考えてたりする訳だけれども、前作の『エルガイム』の影響が今だ模型誌に根強く残ってたでしょ、いい意味でも悪い意味でも。エルガイムってさ、たとえばオージェを金で塗ってないと「これはオージェじゃない!」とかさ、ツヤ消しで塗ると「これじゃA級HMじゃない!」とか、なんか作り手(モデラー)がき変に永野氏とか意識しちゃって、作例の基準作っちゃってたでしょ。特にA級HMなんかオリジ

ナルとかレプリカとか、設定段階で世界観がもう構築されちゃってる感じしたし。だから、永野氏のイラストに似せれば似せる程正しいHMだ、みたいな感じになっちゃった。それはそれでいいと思うんですけどね、特にオリジナル・オージェとかは1/100のキット見ながら関接可動考えたらしいし、ある意味でモデラーの立場から見ればすごくモデラー思いの設定っぽいね(笑)、だけどなんかエルガイムの後番

ってのがポイント高い！ 本当、心から一生懸命似せようとして描いているのがとっても涙ぐましくて好感持てますね♡ 好きだなーこーゆーの！ それと、今ノリコ軍曹機のマラサイS型を作ってるそうなので、完成したらMSGまで写真送ってね！

じゃ次は、大阪府大阪市の高木克文君、行ってみよう。

大器晩成、ヨウコ・オギノメ少佐

初めてお便りします。

本日は自分なりに考えたアイドルMS戦記の設定を送ります。

ヨウコ・オギノメ少佐

普通の人間でありながら、強化人間並の能力を有して、今秘かに上層部(一部の根の暗い○デ○ー)に人気が出て来ている。新人の頃は賞レースにノミネートされるものの、同期のユキコ・オカダ中尉に破れたが、その後の努力で抜いてしまった。撃墜速報にも、「ダンシング・ヒーロー・ミッション」でトップ(ベスト)10内に現れ初めている。姉は「南極作戦」で有名なケイコ・オギノメ大佐。愛機はRMX-001-SC パラス・アテネ。

んー、甘い、甘すぎる！ もうちょっとつつ込んで気の利いたディテール加えないとダメだよ。(何いばってんだ、コイツ「M」) ちなみに私は、ヨウコ少佐(少佐ってのも大袈裟だなあ)の、「ミルク」時代からのファンである。そう、実はCV(キャラクターヴォイス)として「ミッションMIYUKI」に参加する以前、小学校6年の頃、1度実戦投入されていたんです彼女は！ おまけに私は彼女とプライベートで会話を交した事だって有るのだ。そう、それは軍の通信課でアルバイトをしていた時の事だ。以下、それを再現しよう！

「すみません、現金書留ですが……」
「ちょっとまってください、お母さん……」

……こーゆー事ってあるよな。えーい笑うな！ それと、姉のケイコ大佐は、中学3年の頃となりのクラスだった事を付け加えておこう。

ちなみに高木君は、この他にユキ・サイトウ中尉、ヨウコ・ミナミノ軍曹などを送って来てくれた。少なくとももう少し、軍の広報誌(ダ○ク、ボ○、シュ○ー、モ○コ等)を毎月見て、基

本をしっかり現る様に！ 基礎知識が不足しては実戦参加はできないぞ！！(そんなん知ってて、何の役にたつねん！「M」)

では、数あるユキ・サイトウネタの中では一番ポイントが高かった岐阜県関市の堀部靖君のハガキに行こう。

「情熱」ノ水玉ジ・オ！?

ユキ・サイトウ少尉

シロッコさんの下でガンバってます。サラミたいにニウタイプなんだけど、海へビ改(ヨーヨー型)の性能をためす為に、ただ今、ハイザックに乗っております。彼女のハイザックには、大っきく『青春』と書かれていて、通称『青春という名のモビルスーツ』と呼ばれています。彼女のハイザックのおでこには、「AXIA」とパーソナルマークが当然有ります。後に彼女は、インク・スポット迷彩(水玉模様のカルピス)のジ・オに乗ります。シロッコさんも乗っていますが、彼女のはネオンエンジンの2号機です。(ネオンエンジンってのは、どーゆーもんか知りません。勝手に考えました、すいません。) PMX-003 THE O Ne II

ジ・オ・ネ・ツー(情熱)と言います……これは、某河合塾の講義中に考えました、私はもーすぐ受験の浪人生……。海へビ改を実戦投入したハンプラビの事は大学受かってから書きます。あさのさん、アイドルMS戦記を連載して、お願い！(由貴ちゃんの為なら死ぬる！/!/) うーん、仲々マニアックだし、熱意は認めよう。問題は浪人生がこんなハガキを1月末に送ってくる事にある！それに、「講義」を「構議」ってまちがえて書いてくるし、ハンプラビの設定がこちらに届くのは、早くとも来年の3月以降であろう。日本は平和だなあ。

この他にも、退役軍人・モモエ・ヤマグチ少尉について書いて来てくれた福島県白河市の吉原君、マリ・イイジマ中尉について書いてくれた岐阜市の宮部君、スケバン刑事ネタを送ってくれた新潟市のカービィ・リトルジョン君、おニャン子ネタは大阪府岸和田市の大岡君、その他にも長野市の大野君、静岡県掛川市の加藤君、八尾市の山崎君、仙台市の大久君、福島県双葉郡の本林君、もう書ききれないや、みなさんお便りどうもありがとう！

クチさんとかミナコ・ホンダさんがいたってーじゃないか(爆笑)。MS06RHがあるんだからマラサイ改に乗ってたっていいと思うしね。逆にさ、一介のライター立場でさ、ジョニー・ライデン少佐みたいな細かい設定をたかだか1個の作例につけちゃうのってすごく仰々しいし、なんか自分で作った世界、んー、インナートリップって言うのかな？ それに自己陶醉しちゃってるみたいでなんかアブナイ人



▲大阪府松原市 松井一成君

郵送中に左側のトーンがはがれちゃってますね、残念！「黄色いハンプラビ」は仲たいたいアイデアですよ！



▲高知市 赤いマラサイ君

ヨウコ・ミナミノ
番長(ノ)ってのがいいなー♪



▲千葉県四街道市 小湊篤君

モモコ機のマラサイには、色々反響のお手紙いただきまして、どーもありがとうございます！



▲大阪府豊中市 奥野隆雄君

左のページのユキ・クドウ曹長のイラスト描いてくれた、奥野さんの作品。たくさんどーも！



▲新潟県三条市 宮島雄樹

吉川晃司はシングルばっか集めたベスト盤出せば買うんだけどなー。(関係ないか！)



▲会津若松市 渡辺義徳君

これは、川口先生が喜びそーですね。パーソナル・マークも凝ってるし。

▼群馬県邑楽郡 真下博孝君
ユキ・サイトウ・アッシーは、私も考えましたけどねー。んー、安直かな、やっぱ？



だったからだかどーかは知らないけど、『Zガンダム』まで遊びの余地がなくなっちゃった感じしたしねー。

M:ガンダムにはMSVあったはずなのにね、なんかきっちり忘れちゃってたね。逆にTVにMSVが出たのが鼻についてたし。

あ:だからさー、別にそんなカッコつけて言ってもしょーがないけどさ、こんな事、ジョニー・ライデンやシン・マツナガさんがいるなら、モモコ・キ

みたいじゃない(爆笑)。絶対アブナイよー、頭中オリジナルのMSが駆け抜けちゃってるのって。だったらさ、ある程度ギャグでさ、設定作った方がマトモな人に見えるでしょ？
川:んー、充分ヤヤコシイ人に見えると思うんだけどなー(笑)。
あ:そーかなー。
川:たださ、「やられたっ！」とは思ったよね、確かに。今までさ、そーゆー事ってやっちゃイケナイ事だと思っ

てたじゃない。口では言えるけど、まさか雑誌でやるとは思わなかった。
あ:えっ、でも川口さんがいっちゃん最初に飯島真理の事書き始めたんじゃないですか。だから僕は「あ、こーゆー事書いていーんだ」と思ったんだもん。
川:でもおじさんはMSになんか乗せてないよー。
M:でも少女隊のバルブドカイゼス(MG誌1985年3月号参照)の足に、マ

139

ミーハーアイドル極めつけ(!?)

オニヤンもコクラブ 遂にMS戦記に!

(さわぐ程の事じゃないか……)

さてここで、異常にポイントが高いお手紙を紹介しましょう。

「(前略)ところで、あさのさんとM氏の趣味から始まった『アイドルスターMS戦記』遂にこんな名前までついて、ここで一発ミーハーのきわめつけ(?)おニヤン子クラブも出さない!という事で設定作ってみたわけ

です。本当は『エリ・ニッタ中尉機』とか作ってみたいのですが、応募受審生だもんで……誰か作ってチョンマゲ!という訳で、以下設定ですが安直すぎたり誤まった記述があるとは思いますが、これだけの人数+受験に迫りまくられて、

腐りかけた脳ミソで作ったものだから許してチョンマゲ!!」

静岡県浜松市 大石「本田美奈子」がレコ大の最優秀新人賞とれなかったのはくやしけど知世ちゃんか紅白初出場したし新田恵利ちゃんはソロデビューしたし、うしろ指さされ組の新曲はでるし3/31、4/1は武道館ではおニヤン子のコンサートがあるし、桃子うさぎの耳になりたいからまあいいや!昌宏君(おいおいおいおい!!)

そーゆー訳で、この設定がまたイイんだ、すんごく。せっかくだから、私がリライトして共同執筆という事で載せましょう!!

ティターンズ第8独立中隊第2小队
“セーラーズ”

近年の第8独立中隊第1小隊の戦闘レベル低下に対処すべく編成された部隊。パイロットは女性ばかりで現在27名であるが、毎週一週間をかけた審査を行なう。最近になって第1分隊、第2分隊、第3分隊に分かれて作戦を行なう事が多くなって来ており、また単独作戦も行なわれている。昨年度ティターンズ特別賞受賞。

SAILORS®



SAILORS

中心、ロング時、ユメな感じで、
アイドル
がまはせん
ヨロシク

*ティターンズ第8独立中隊マーキング
デザイン/加・ヨミガ

*セーラーズ部隊・制服
モデルはエリ・ニッタ

リンって書いてたやんけ。同じレベルやで。

あ：そうそう、あの時はさ、記事に『グッドモーニング』みたいな関東ローカル深夜TVのネタ書いてたでしょ、オナッターズとか。あれ見て「あ、こーゆー事書いていいんだ」と思った。

M：そやからその後、あさの君の原稿なんかほとんど『トライアングル・ブルー』やもん。

あ：少し話戻すけど、ZガンダムってMSの使い方が絶対的に下手なんだよ

ね。1話で黒いガンダムMk.IIが2機出てきた時にはゾクゾクッと来たけど、それ以後そーいうMSの使い方が無い。これはね、以前から僕はさかんに言ってるんだけどさ、『ダカールの日』以後、シャアは百式を金から赤に塗り変えるべきだったと思うんだよね。もう、クワトロ大尉じゃなくて、シャア大佐に戻ったんだから。たとえばさ、演説の後にシャアがアウドムラに帰ってくるとき、アムロが「おかえり、シャア。君に見せたい物がある。」って格納庫へ

●エリ・ニッタ中尉(17)

機体番号04。単独での実戦参加こそ少々遅れたものの、ニタ研、軍の下馬評ではダントツの実力評価であった。直属の上司は、ティターンズ・ボンドプロジェクトのケイジ・タカサギ中佐。(彼は過去、若手実力No.1とまで言われたトモコ・タカベ少尉(最終階級は伍長)を市民のスクランダル写真により失脚させられたうえ、強化人間開発費用として30億円つぎ込んだといわれるタイフーン部隊が予想以下の戦果しかあげられず、中佐としての地位もあやぶまれたが、昨年度のミナコ・ボンタ軍曹の大活躍を足がかりにエリ・ニッタを獲得、自分の指揮下におく事に成功した。ちなみにエリ・ニッタと同少隊のサトミ・フクナガも同時に獲得、近々単独での実戦投入が期待される。)

さて、彼女が駆るバーザムの頭部羽かざりは、彼女のフェーバリット・カラーのサーモンピンク(コーラル)に塗られており、識別に一役買っている。また、1月1日付で特殊スコープ(オペラグラス!)を装備し、早くもティターンズ撃墜速報に初登場1位を果たす。(このスコープを通して見ると、敵MSを素直<ケーン>に見る事ができるという、まさに魔法のスコープである。開発はもちろん、闇の仕掛人・ヤ



これが軍で評判の「ニッタ・トランプ」だ(非売品)

スシ・アキモト大佐。)又、軍の間では彼女の写真入り『ニッタ・トランプ』が人気の的になっており、番組中でプレゼントを企画した海賊放送の『オールナイト・ティターンズ』(火曜深夜)では、あまりの反響ぶりに人気Dでもあるタカサン・イシバシ大尉をして、「ポイント高い」と言わしめた。(何のこっちゃっ!!——ちなみに、私、マ・サヒコア・サノ少尉は持っていたりす



る♡)

彼女は数少ない小隊創設時からのメンバーでもあり、その昔は『あなたのモビルスーツ見せてください』などというなさけない作戦にも参加した。彼女の性能の高さは、ノリチャン・キナシ大尉を驚かせた程である。
♪イエイエイエーウォーウォーウォー~~~~♪ 「…ちょっと無理ありますね、キーに」 ……何言ってるの?

●ミハル・ナカジー少尉(18)

機体番号05。彼女は、とある理由により戦闘中以外は絶対にヘルメットをかぶらず、風のある地球上へは降りたがらない。乗機は視界を改善する為か、首部が延長されている。なお、彼女は軍の専門学校へ進む為、この3月をもってセーラーズ部隊を退役する事が決定している。

●アキ・キハラ曹長(16)

機体番号06。関係ない事だが、小隊一の長身でありギャグ・メーカーでもある。一時期、第3分隊のアキエ・ヨシザワ少尉の支援を行っていた。

●サユリ・コクショウ中尉(20)

機体番号08。第2分隊に所属、マコ・シライシ軍曹とミナヨ・ワタナベ上等兵を指揮し、2月1日付で単独作戦を開始。なお、彼女はセーラーズ部隊の前身である、『オールナイト・ティターンズ』(ケーブルネットワーク版)強化人間スペシャルの強化人間コンテストで優勝した実績を持つ。

●ミカ・ナゴヤ曹長(19)

機体番号09。現在、アキ・キハラ曹長、リカ・タツミ曹長との3人によるフォーメーション・アタックを計画中で、ティターンズ内で計画に関する一

M：充分自分の設定に酔っとなるやんけ。川：でも確かにその百式を赤に塗り変えるってのは、いいアイデアだよな。あ：そーすれば、成型色とボックスアート変えて、赤い百式のプラモデルを出せばバンダイさんは絶対儲かるし(爆笑)、やっぱりカリスマ性が出るよね、画面からさ。

M：いつの間にかマジな話になっとなるえ!

あ：だからさ、そーいう事を踏えた上で、アイドルMS戦記やってるって

般公募が行なわれている。昨年7月8日、マリン・ハイザック使用の作戦中ツシュ、溺れかけながらもどうにか生還。「生きてて良かった」の名セリフを残す。

●サトミ・フクナガ少尉(19)

機体番号11。初戦においてのエリ・ニッタ中尉、ミハル・ナカジョー少尉、カズコ・ウツミ少尉とによる、フォーメーション・アタックによって本小隊の存在が一般にまで知られる様になった事は有名である。

●ソノコ・カワイ中尉(20)



機体番号12。隊内一の年長者。第2分隊所属、初の単独作戦において、ティターンズ撃墜速報に堂々1位にランクされた事がある。(昨年9月16・23日付)元々、ワタナベ・プロジェクトの隊員であった彼女は、この3月をもって、ミハル・ナカジョー少尉と共にセーラーズ部隊を退役する。「ゲームなんだよっ!!」の名セリフが有名。

●カズコ・ウツミ少尉(19)

機体番号13。第1小隊からの転入組。先日、サトミ・フクナガ少尉と共に、軍のドラマスペシャルに出演、(共演は第3小隊の影の敵では、とウワサされるナオト「X E K U」ナガシマ大尉)好評を博す。乗機は、脚部が強化・大型化されている。

●リカ・タツミ曹長(20)

機体番号15。カズコ・ウツミ少尉と同じく、第1小隊からの転入組。意外な事に、『ザ・スカウト/強化人間をさがせ!』のコーナーで、今までの所、最高得点をマークしている。ニッポン

三景を書け、との質問に『富士山』と答えたのは有名。

●ハルミ・トミカワ曹長(18)

機体番号14。乗機は肩部が大型化され、両肩にエウゴのクワトロ大尉に対抗してか「米」がマーキングされており、全面に白がオーバースプレーされている。彼女も一時期、アキエ・ヨシザワ少尉の支援を行っていた。

●マミコ・タカイ少尉(20)



機体番号16。ユーユ・イワイ少尉とのコンビは隊内一である。二度目の作戦である、コードネーム「バナナの涙」では、ティターンズ撃墜速報に初登場1位を果たす。(これは、タカサン・イシバシ大尉とノリチャン・キナシ大尉の作戦「歌謡曲」を押えての1位で、非常にポイントが高い。)セーラーズ隊内で唯一、街頭勧誘によって入隊した。

●サナエ・ジウノウチ軍曹(17)

機体番号17。第2分隊所属。第2分隊は単独作戦を行なう部隊であるが、今の所その予定は無い様だ。一説によると、単独作戦時には、「演歌攻撃」に出ると見られ、その動向が注目される。

●ルノコ・ナガタ軍曹(18)

機体番号18。軍の広報紙『ダウク』によれば、エリ・ニッタ中尉とは大の親友である。アキ・キハラ曹長、ミカ・ナゴヤ曹長、ハルミ・トミカワ曹長と共に一時期アキエ・ヨシザワ少尉の支援作戦を行っていた。いつも軍服の袖に手首を隠しながら、頬に手をあてており、その可愛らしい仕草が一部熱狂的ファンに受けている。(♡)



●ユーユ・イワイ少尉(17)



機体番号19。民間の模型雑誌に写真が掲載されていると思ったら、いつの間にかティターンズに入り、大活躍していた。バーザムが基本装備のセーラーズ隊において、マミコ・タカイ少尉と共にバウンドドックに乗り込む。(カラーリングは、シールドがイエロー、ボディーがグリーンで、一見、バナナのように見える。なお、マミコ少尉の機体はシールドがグリーン、ボディーがイエローの色違い。)退役軍人、ノリコ・カンダ少佐(旧性セイコ・マツダ)の大ファンで、彼女を目標としているようだ。

●ヨウコ・テラモト上等兵(17)

機体番号20。作戦中消息不明となる。

●タマキ・ゴミオカ上等兵(16)

機体番号21。作戦中消息不明となる。

●マコ・シライシ軍曹(16)

機体番号22。テラモト、ゴミオカ上等兵と共に消息不明となったかと一時期思われたが、現在は元気に作戦参加中。サユリ・コクショウ中尉の支援と

して、ミナヨ・ワタナベ上等兵と共に各地コロニーをキャンペーン(?)中。

●カオリ・ハヤシ軍曹

機体番号23。辺境コロニーに駐在中。

●フミヨ・ミタ軍曹

機体番号24。辺境コロニーに駐在中。

●アキエ・ヨシザワ少尉(17)

機体番号25。第3分隊所属。最近では第3小隊のヨウコ・ナンノ中尉、ハルコ・サガラ少尉と作戦を行なう事が多い為、先日行なわれた総攻撃にも参加しなかった。3月1日には2度目の単独作戦が行なわれる事が決定している。

以下は、目下訓練中の新隊員である。

●ムツミ・ヨコタ上等兵

機体番号26。

●ミナヨ・ワタナベ上等兵

機体番号27。マコ・シライシ軍曹と共に、サユリ・コクショウ中尉を支援中。近々、軍曹に昇進すると思われる。

●チアキ・ミカミ上等兵

機体番号28。アライ・カサイ・ラインを利用し、トラ・フル隊員からセーラーズ隊へ転入した不屈者。

●ユウコ・ヤジマ上等兵

機体番号29。

●クミコ・スーザン・ヤマモト上等兵

機体番号32。

この他にも数人新隊員がいるが、まだ一般には公表されていない。(フカワ・トラ・トラ・トラ・上等兵はわかるんだけど、確か4月まで予備軍の練習生が2人いたはずだし……わー、もうわかんないよーっ!!)

★そーゆー訳で、おニャ○子全員を書いた訳ですけど、さすがにこれはシンドイ、シャレになってない。イラストも5人が勢いいっぱい(5人描くだけで2日もかかったんですヨ! それも5人中3人は、かとき氏と2人で描いたのれす。)当分はおニャ○子なんか見たくも……あ、5時だ、『タニヤン』始まっちゃうから、じゃーねっ!

さ、読者の方々に解かっていただきたい訳ですよ、ペロンペロン。MSのね、使い方の自由さっていうか、遊び方にはこーいう方法もあるんだよーって。川:説得力に欠けるなア。M:ところでさ、ミナコ・ホンダ軍曹の武道館コンサート、構成・秋元ちゃんやったね。あ:『M シンドローム』も作詞全部秋元康大先生だったしね、当然じゃないですか。最近では本田企画と秋元ちゃん、以前に増してライン強くなっ

てるし。やっぱり、秋元康→新井・笠井ライン→新田恵利→ボンド高杉がポイントだったんだと思うけど。川:以前からボンド系の詞書いてるよね。少女隊とかさ。それにしてもさ、『M ー』は完成度高いよね。ここ数年の新人の中で一番じゃない? あ:僕は『その子』もいと思うんだけどナ。だけど彼女は元々ナベプロ・CBSソニーって決まっておニヤン子入ったから、フジサンケイグループ色が意外と薄いんだよね。作詞に秋元

ちゃんが少ないのがネックだけど、後藤次利先生は、おかわりでこの路線慣れてるから安心できる。とにかく完成度で言えば、去年は『M ー』と『その子』だな、やっぱし。川:ミナコさんは、生意気なトコがスゴいよね。どんな曲でも「フン、こんな曲楽よ!」って感じて歌いこなしちゃってる。M:その逆が河合その子やね。16トラックをフルに生かしてミキシングしてるのがミエミエ。

あ:そこがポイント高いんだよ! いかに「歌うリカちゃん人形」っぽくて。M:あと中山美穂がレコ大だけエントリーしたのは頭にくんな。TBSと癒着強いもんやから。あ:でも、んな事言ったらフジサンケイグループはFNS独占しちゃったし、去年の日テレ=パップ=モモコ・キクチ中尉だって見苦しかったじゃない。川:まあそれ故紅白とかにとんねるずとかおニヤン子出られないんだし……(この後も数時間アイドル談義が続く)

連邦軍 MS-07H グフ飛行試験型

1/144キット改造
草刈健一

MS-07H、ジオンが開発したグフ飛行試験タイプである。しかし完成した機体は、当初予定された能力をあげる事が出来ずにジオンの倉庫で眠っていた。終戦後はこれを連邦軍が引きあげ、ジオンに代わり研究開発をすすめる増加試作（生産ではない）されていたようだ。

Zガンダム12話に登場したグフ飛行試験型のあらましは、筆者の想像するところではこんなところではないだろうか。そうでなくては何故にあんなにグフが強くなったのだろう、と自然な疑問がわいてしまうのですよ。しかし12話のグフはカッコよかったな。

この試験タイプ、グフのラインを受けついでいるのだから悪いデザインではないはずである。しかしキットの出来があまりよくない。そのためMSVの中でも評判は悪く、ほとんど異端児あつかいである。しかしゼータガンダム12話におけるグフ飛行試験型の活躍

はめざましく、筆者は画面を見ながら、これがあのグフだろうかと思ってしまったのです。…では一体何が、どこが違うのだろうと考えると、ポーズが違うのですよ。これはどんなロボットキットにも言えることだと思えるのですが、ただ一と立っているよりも、歌舞伎役者でいうみえがロボットのポーズにも必要だと思うのですよ、そこで作例はポーズの固定を中心に、各所のディテールアップを心がけ、Zガンダム世界におけるMSVの正しい形というものを考えてみました。結果としては自分でもそれなりの仕上がりを見たのではないだろうかと思っているのですが。

はい！ポーズ

まずはポーズの選択である。腰を落とし、バズーカをかまえるものを一機、そのグフに足をハの字に開き、接触コンタクトをしようとするものを一機製作することにした。さてここで問題と

なるのが、腰を落としたポーズの製作であります。個人的には腰をカットして、角度をつけるといった方法はきらいなのですよ、なんとなくウソをついているようで。ですから今回は股関節部分を切り離し、角度をかえて接着してやり、あとはヒザ、足首の角度調節により腰を落としてみたのだが、今いちの結果となり、どっしりと腰を落とすにはまだまだのようです。

改修ポイント

さて改修箇所ですが、文章だけではだらと長くなり、全く意味が通じなくなるおそれがあるので図と写真から判断して欲しいと思います（別に手抜きや、楽をしたいわけではないのですよ、本当に！）。これとって新しい手法はないのですが、足の裏や右肩の丸い凹モールドは、適当なパーツを基にヒートプレスして使っています。

ディテールアップ

今回の作例での苦心が、この表面処理であります。全体にバランスよく凹凸のモールドをつけ、またそれらがなるべく嘘でないように心がけました。P-カッターによるスジ彫りも直線と曲線を組みあわせ、リベットも凹凸モールドの両方をバランスを考えてはっていました。凸部のメンテナンス部には0.27ミリ、0.3ミリプラ板を使い、

うえからやすりをかけてうすくしてみました。太もものスリットや凸のリベットは図のような方法で表現しました。ランドセルにある翼（スタビライザーかな？）には0.4ミリの穴をピンバイスであけ、テグスを使い放電索を表現しています。のぼしランナーよりはるかに丈夫なので安心です。

オリジナルパーツ

足首、腕部つけ根、足首まわり、ランドセルのバーニア基部には、プラ板等によるパーツ自作し、その複製品を使用しています。この作業で、平面的な部分にも凹凸が生まれ、ただのガラクタ（とくに足首などのスカート内部）ではなく重厚さがまじったように思います。

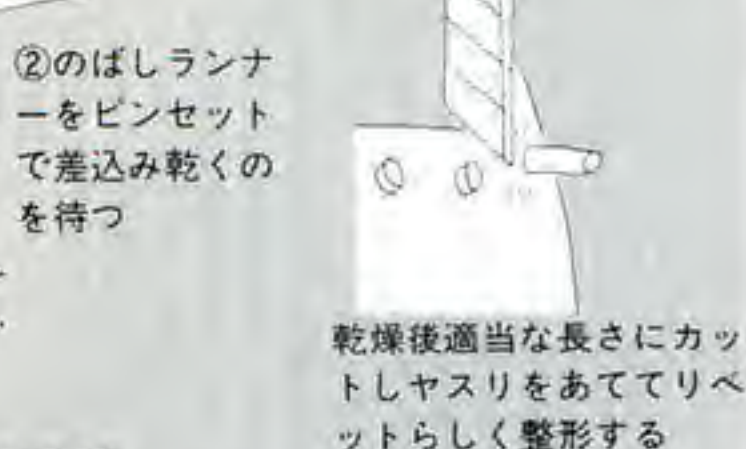
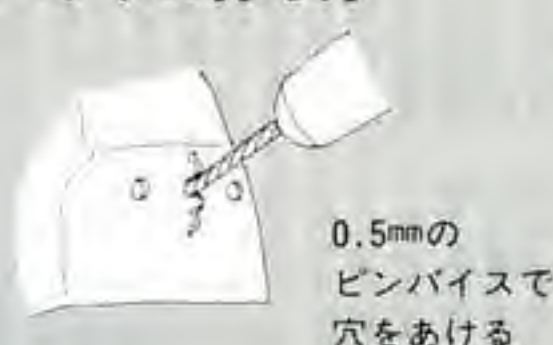
さて最後にMSを使っのバイピングですが、内側にははり金を通し固定しています。

塗装

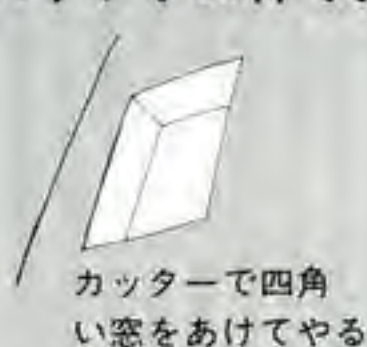
全身を航空機カラー 328 番ブルーエンジェルスカラー、ガルグレー、ニュートラルグレーに少量の黒とブルーを混合したものを使い、バーニア、スカート内部にシャインレッド、関節部には黒鉄色を使用し、汚しにはフラットブラウン色のみ使っています。



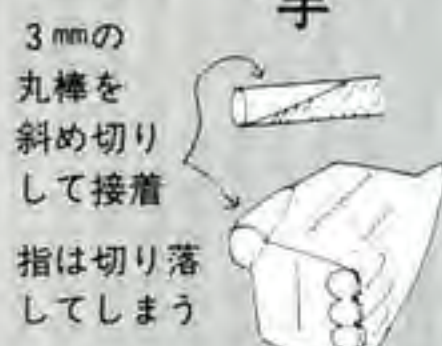
リベットの打ち方



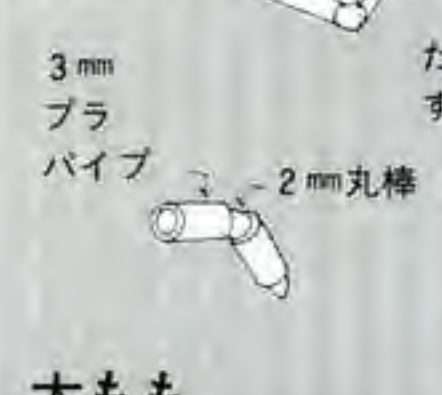
スリットの作り方



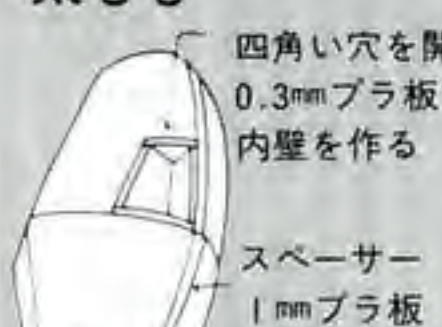
手



腕



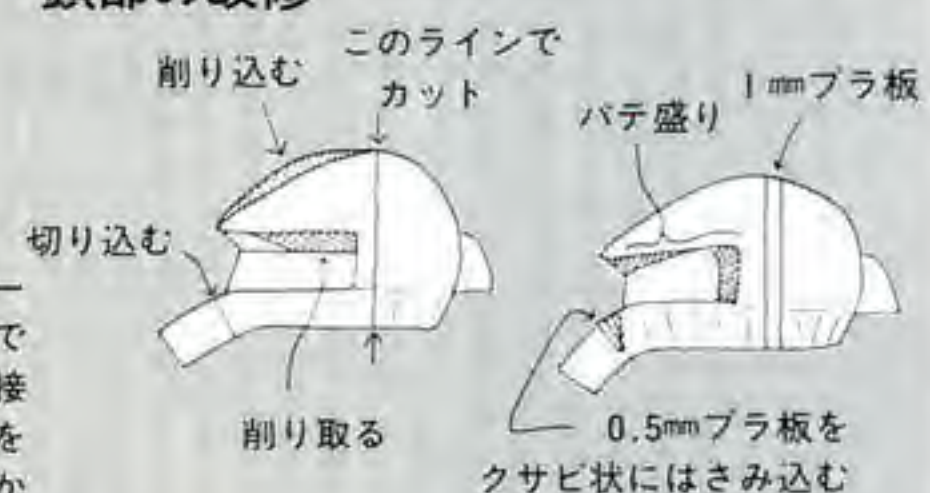
太もも



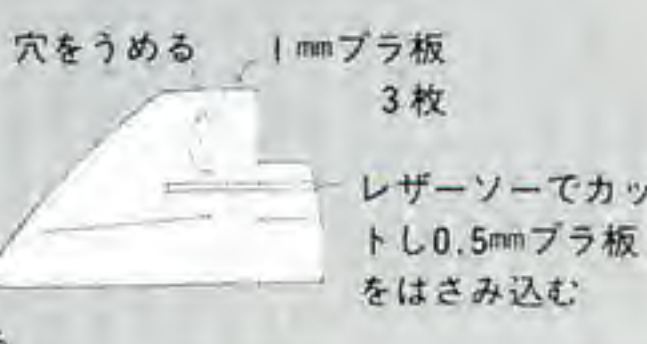
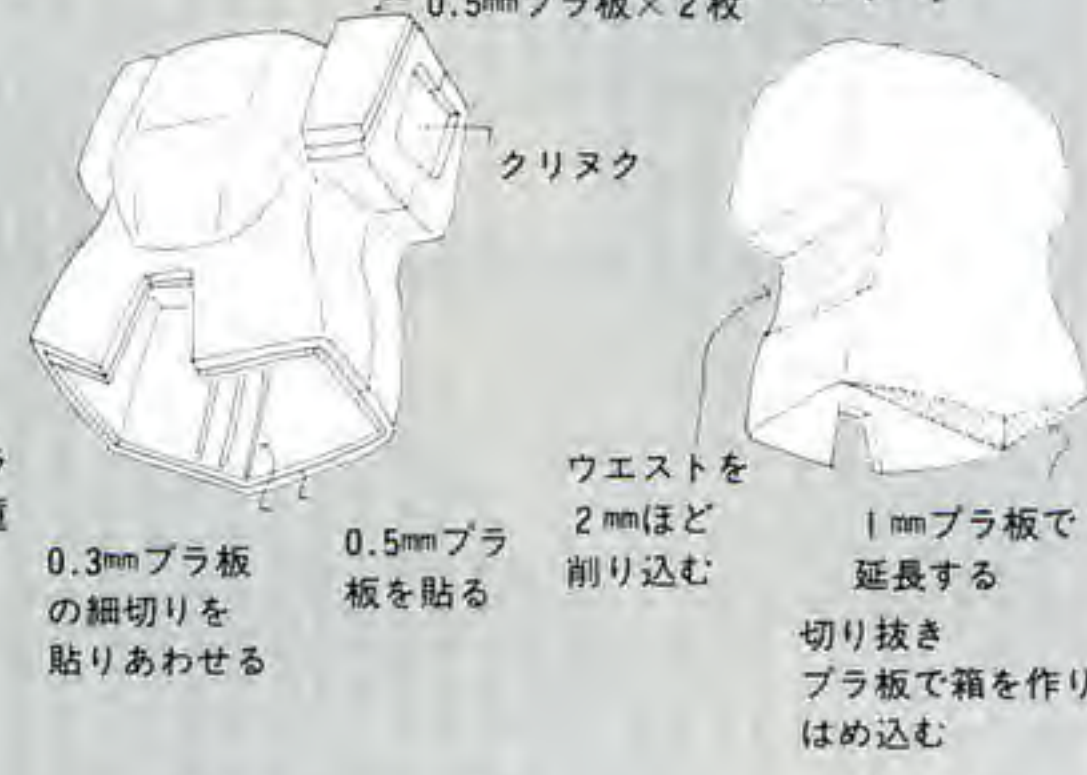
足



頭部の改修



ボディ



さて、製作にかかる前に、水中シーン用に作ろうと決めたのでそれに見合ったポーズを考慮せねばならないのです。

飛行ポーズならまだ良いのですが、マリン・ハイザックは水中浮遊、足が地についていないと重心をどこに置いて良いものやら、伸タイメージが固まりません。結局、ポーズ決めは各パーツの製作後に調子を見てからのこととしました。

作例のヘッドの形状は、コミックボンボンに連載された「Zガンダム」に登場する近藤ディテールのマリンザクを参考にしたもので、後頭部をカットし、1ミリプラ板で後方へ、スタビライザー状のフィンをのばし、内部には流用パーツを用いたメカもどきを内装しています。

ドアゴのラインは1ミリから1.5ミリほど削り込み、おでこも削り込んでエッジ出しを行い、面取りを三面構成としました。

ボディは、1ミリプラ板をスペーサーとしてかまし、胸左右もプラ板で厚

み増ししています。

胸中央もラインに沿って一端カットし、同時にパイプマウント部もカット、別にプラ板、プラ棒から自作したパーツを使用しました。

腕は、二の腕をひと回り小さくして1ミリ延長、これに合わせて肩ブロックもひと回り小さくし、大きめのアーマーは、フチ全体を1ミリから2ミリ詰めています。

足は太ももの厚みを3ミリほど詰め足の裏も1ミリ厚みを増してあります。

各関節部にはポリバテを使用して削り出してやり、固定とします。

これらは、設定をイメージボードとした改造の主なポイントなのですが、結果は自分としては不満が残る部分もあり、まだ工夫が必要なようです。

細かなディテリングは、前回同様なのですが、今回は、小田氏のアイデアをもとに、新たな試みにチャレンジしてみました。

ZガンダムのMSには、3角形の凹モールドが多く、これらのモールドを再現するにはどうすりゃ良いでしょう

連邦軍 MS-06M マリンザク

1/144キット改造
草刈健一

か？ と考えていたのは筆者だけでは無いと思います。カッター、彫刻刀、プラ板を使ってコリコリやれば何とかならない事もないんですが、これでは、ちと時間を喰いすぎます。そこで登場したのが今回のワザ。

まずは、必要な形のスタンプを作ります。真ちゅうの角材を必要な形に削り出すのです。(もちろん断面形)

これを、熱まして、押したいプラ面に押しつける。そして熱がさめた所で引き抜きます。

溶けて盛り上った部分は、ヤスリ等で削り落せばOK。

素早く作業が進むうえに、キレイなモールドが、それも同じ形のものを表現することが可能です。

ただし、この作業は、真ちゅうスタンプの熱加減、押しつける力など、微妙なので、それなりに慣れが必要でしょう。

真ちゅう材のスタンプには、木などの柄をつけて、加熱時に「あっちこっち」にならない様にする、とか加熱時には火を使用するので、充分注意が必要なのですが、とにかくも便利なテクニックです。

基本色はインディブルー2に対してMr.カラーの312番(F S34227)を1混ぜたもの。太ももや二の腕等のグレー部はニュートラルグレー、くちばし等、アクセントに入る赤はシャインレッド、ハイドロジェット先端は、Mr.カラー85番のみかん色を使っております。

これが“ヤキゴテスタンプ(又の名を焼印モールド)”だ!!



〈真夜中の自室にて〉
キットのポーズを決める為に
私は自分でいろいろとポーズを
とって案をねる



連邦軍 ハーヴィックFF-6 TINコッド

1/48 フルスクラッチ

二宮茂樹（製作） 野島まさと（仕上、塗装）

このTINコッド、製作にあたっては各舵面の左右連動を行ったのですが、これはフラップを下げると左右のエルロンが同時に下がり、通常では、左右エルロンは逆に作動する、というものです。これはF-18ホーネットのシステムと同じで、F-18の場合、可変カンバーと言って、前縁フラップも連動します。TINコッドももちろん同様の前縁フラップ連動を試みましたが、作動に無理があるため泣く泣く固定としています。

製作

イラストを見ると直線的な構成なので、各パートごとに組んだプラ板の箱

を組みあげればあっと言う間にできあがるけれど、今回はそうは行かないのです。機体内には、ラジコン機なみに舵面連動用のリンケージパーツをつめ込まねばなりません。そのため、構造もラジコン機と同様のものとなります。胴体内部の適当なところ、脚収納庫の前後、コクピット前後、断面形が急に変わる部分、の断面形をプラ板から切り出し、側面形のシルエットに切ったプラ板の所定位置に接着。

これを骨組みとして、外板を貼ってゆくのですが、この場合、断面形にはロッドや配線を通す穴を事前にあけておく必要があります。

この手のものを作る時には別に構造図面を引いて、前もってよく計画を立てておくことが必要。

胴体下面の外板を貼って、同じようにスパーとリブから組み上げた主翼を接着、ギミックの工作に入ります。

エルロン&フラップ

共に真ちゅう製。可能部分ではできるだけ金属製にした方が強度が保てて良い。1.6mmパイプに0.4mm厚の板をハンダ付けして整形。エルロンにはパイプ内径にあう真ちゅう線をハンダ付け、フラップ軸内を通して、胴体内に約10mm程度突き出させておきます。

さて、連動機構の方ですが、フラップはコの字形に折った真ちゅう板の両端に穴をあけ、軸にハンダ付け。これで片方のフラップを下げると、もう一方も一緒に下がるようになります。

このパーツは剛性の高いものが必要ですが、重量の問題もあるのであまり厚い板は使えないが最低でも0.5mmは必要だと思います。アルミ板が使えれ

ばベストなのですが……。

エルロンは機体中心軸線上に置いたピボットを中心に回転するプレートの両端とエルロンホーンをロッドでつなぎます。これでエルロンは実機どおり、左右逆に連動します。

さてフラップとエルロンの連動ですが、エルロン作動プレートのピボットを前後にスライドする板の上に置き、その板とフラップの連動パーツをロッドで継ぎます。

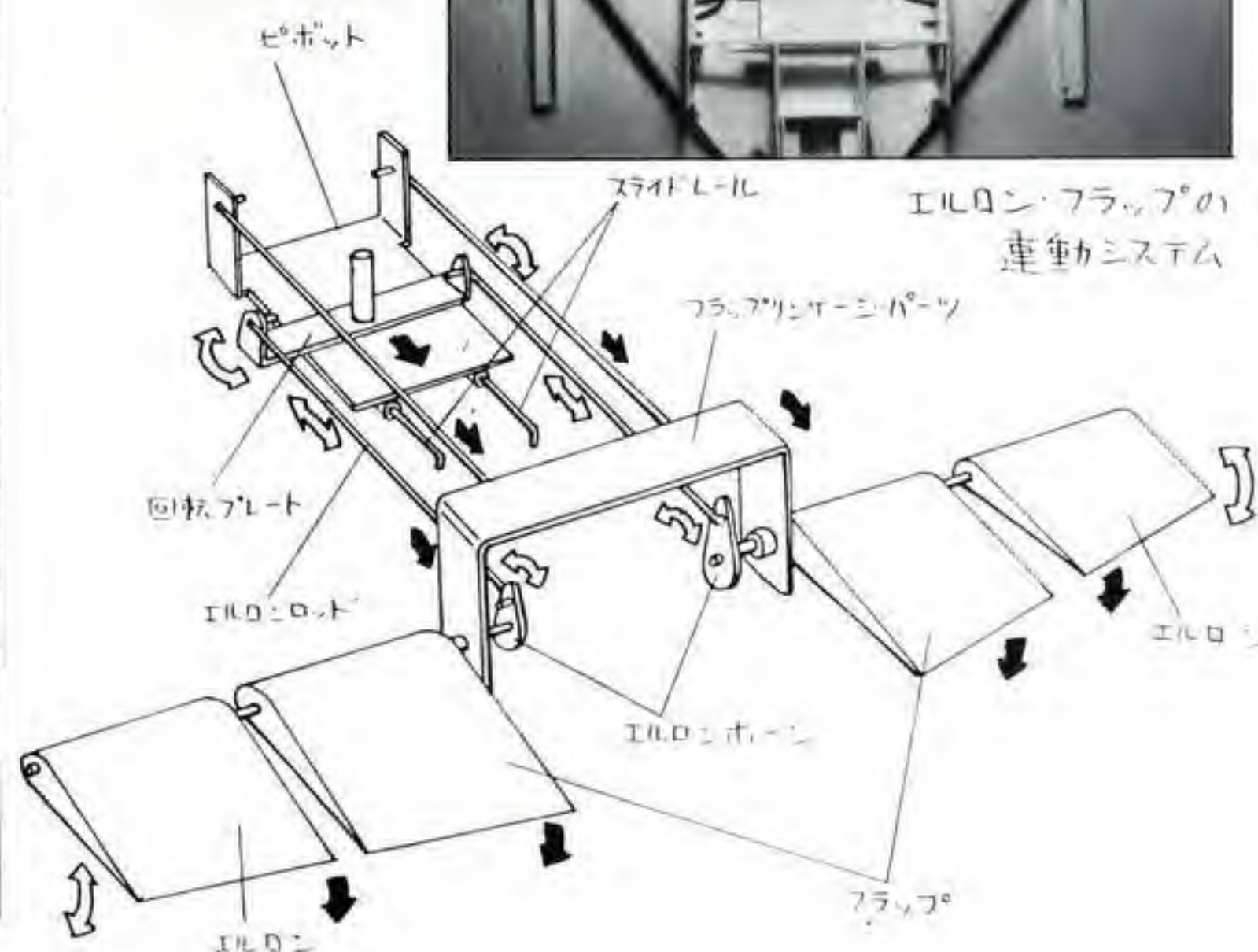
フラップを下げるとピボットが後退し、両方のエルロンホーンを押して、左右のエルロンがフラップと同時に下がるのです。

詳しくは、図で理解してほしいと思います。

ラダー

垂直尾翼は、プラ板の積層材からの削り出し。

ラダーは0.2mmのアルミ板をサンドイッチした1.2mmプラ板からの削り出し。どこかのおっさんのように、カミ



ソリでなくても、アルミ板で充分なのであります。

付け根のバルジは、0.5mmプラ板をヒートプレス。

ラダー軸を胴体内までのぼし、先端をクランク状に曲げ、この部分を左右にわたした真ちゅう板の両端のスリットに差し込んでいます。

真ちゅう板は上下、前後に動かないようにプラ板で箱を作っておさえます。

これで、ラダーは左右運動します。うーん、バルキリーみたいだ！

その他、もろもろ……

エアブレーキは上下にあるので、ギアをかまして運動にします。

エレベーターに関しては、今回運動をあきらめました。下反角が強いせいもありますが、ラダー、エアブレーキの運動ギミックに意外とスペースを取られたためです。

今回、直径約1mmの電球が手に入ったので、翼端灯や、胴体灯を発光させる様に組み込んでいます。この球、小

さいので、薄い翼内でも入り、たいへん都合が良いのでした。

さらに、コクピットのディスプレイも発光、文字や図形を写すようにしてみました。

電池ボックスは、単5用のものを左右のインテイク内に置き、リアルホビーのカメラさんに入っていたリードスイッチをいただいて、胴体側面内側に仕込んであります。

このリードスイッチ、電飾等をキットに仕込んでもスイッチを外部におけない時、あるいは隠すのが難しい場合等には便利なのです。

キャノピーは平面構成になっているので、0.5mmの透明プラ板を貼り合せて工作。

コクピットは、プラ板でコンソールを作り、のぼしランナー等で、各種スイッチ、ノブを作ります。いろいろな現用機の写真を見ながら、らしーく作っています。

全体をスチールウールでみがきだし、

後は仕上げにかかります。

ディテールリング

スジボリは、スチール定規やプラ板をガイドにして、Pカッター、カルコ等を用いて、いつもより慎重に、そしてシャープに引いてみました。機体は平面構成なので、フツの飛行機に比べると作業はしやすい。そのかわり凝った事をしなければ。で、その結果が、写真の様なものです。

次に脚まわり。前脚はハセガワ1/48 F-4からトレード、主脚は同じハセガワの1/72 F-14からトレードしました。

脚収納部にはじまって、脚柱に至るまでのディテールを、シャープ・ペンシルの芯、真ちゅう線、ゴム管、真ちゅうパイプを用いて、加えてやります。

一見すると、パーツが入り組んでいて凄そう！に見えますが、作業そのものは、基本工作の繰り返しとでも言うか、気長にやってやれば誰にでもできる事です。ただ、やはり実機の写真を参考にして、意味の無いものでも、一

見、意味あり気な感じに付けていってやりましょう。少しずつ、少しずつパーツを加えてゆくのがコツです。

その他、アンテナやピトー管等は、アルミ板を加工した物をボディに差し込み接着しているのも多少の衝撃にも耐えうる様になっています。

カラーガイド

まず、スジボリが終った所でスチールウールみがき。その後水洗いし全体にグレー74を下吹きします。次にFSカラーよりアメリカ海軍機色を使い、茶色の方はダークアースにツヤ消し白とシャインレッドを混色した色、デカール類を全てマイクロのF-4、F-14より選んで使用。そうそう、ノズルはハセガワのF-4Jより流用。黒鉄色で下塗りした上に、銅、金、黒、銀、クリアレッド、オレンジ、ブルー、イエロー等で焼けた感じを出しています。なお、シートベルトの金具はすべて、ハセガワのハーネスセットを使用。

と言うわけで完成！やったア。

1/96
TIN-COD

PLAN

SIDE ELEVATION

連邦軍バドライトAF-01A マンガース

1/48 フルスクラッチ
二宮茂樹

連邦航空軍が最初に装備した近接支援用攻撃機。外観はかなり異様である。75mm対戦車砲を中央翼下につり下げた双胴機といえるが、左側はエンジンのみである。このような左右非対称機が大量生産されたのは航空機史上かつて例がない。この極めて異常な形態も75mm対戦車砲を装備するためである。軍の要求仕様には全長、全幅共に15m以下という制限があり機内には搭載できなかった。双胴にし、中央翼下に搭載

する方式も攻撃プラットフォームとしての機体の安定性はよくなるが運動性は極めて悪い。(特にロール率が低くなる。)そこで片側の胴体を最小限の大きさとつまりエンジンのみにしたわけである。この結果、当然安定性は悪くなるが、砲自体は翼下にジンバル保持し、ジャイロで安定させてある。機首のセンサードームからの各種情報はフライトコントローラーと75mm砲の安定装置に送られ、多少機体がゆれても砲自体は目

標を捕捉し続けることができる。したがって大方の予想に反して極めて命中精度の高い機体にすることができた。この高い命中精度と大きなペイロードを生かし、ウェポンベイ内をバルカン砲弾庫としたガンシップタイプも特に区別されてはいないが存在する。…というわけです。

さて、やはりなぜ左右非対称になったのかを書かなければならないでしょう。私の趣味です、と書いてしまえばそれまでなのですが、実は最初はやはり3発機のつもりでした。図面を引いて検討中どうにも75mm砲の存在が邪魔になってきました。あれこれ悩んだ末、片側のエンジンを取っばらうことにしました。そうすれば75mm砲の存在も生きてくると考えたわけです。まあ、きっちり左右対称に作られた飛行機など

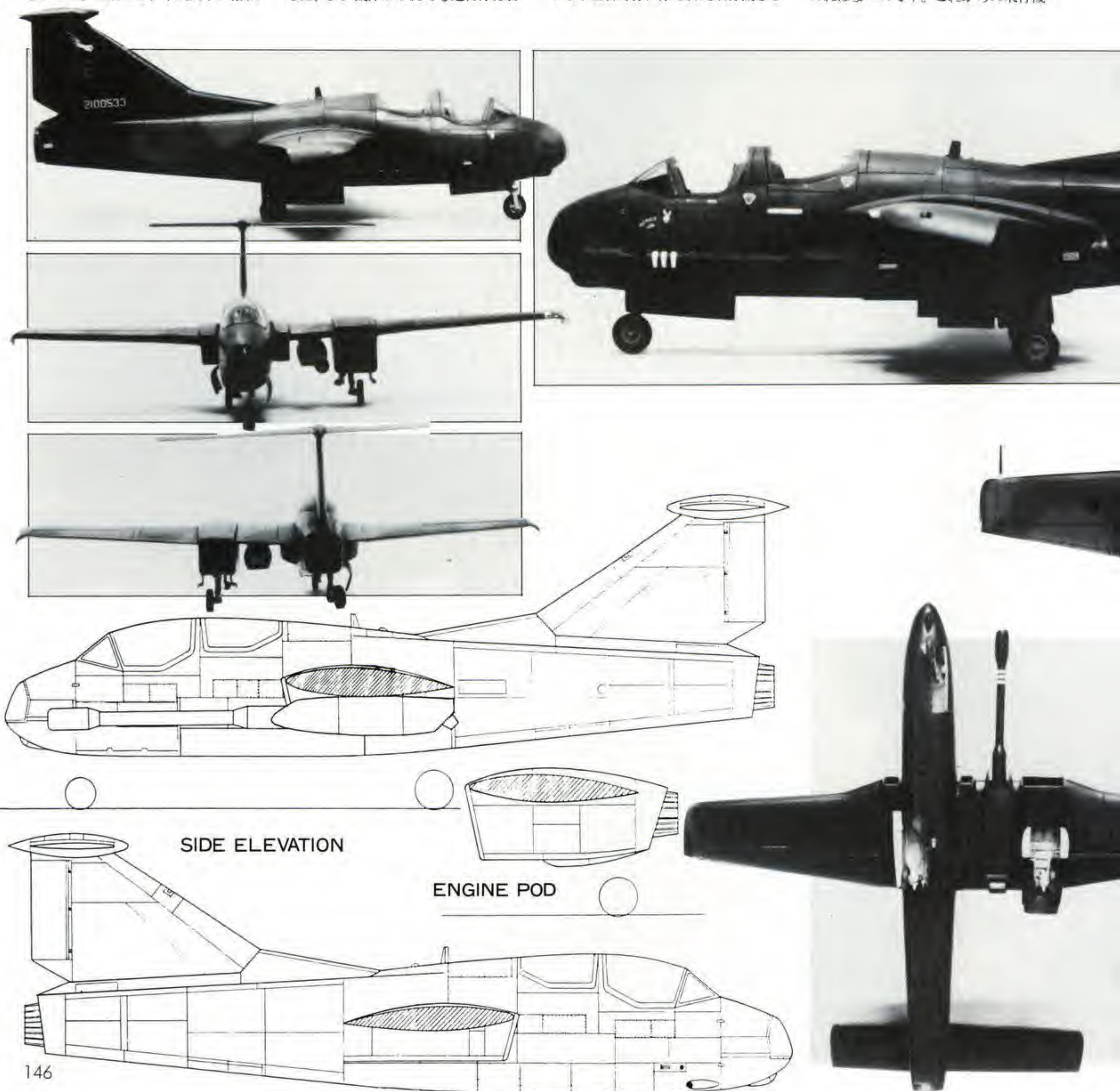
皆無に等しいのですから、このように極端に非対称な飛行機があってもいいでしょう。ドイツのBV-141という例もありますし、BV社には左がレシプロ、右がジェットというエンジンまで非対称という攻撃機のプランまであったのですから。

製作

胴体は側面形に切ったプラ板の各所にバルクヘッドを立て、片側ずつプレスしたパーツを貼っていきました。

コクピットは自作です。飛行機はコクピットを作るのが楽しいですから。

(実はもったいなくてキットをつぶせない。)よく聞かれるので光る計器盤の作り方を。実に簡単で、塩ビ板にフラットブラックを塗り、針でパターンをけがき、そこにクリアカラーで色をつければよいのです。これからの飛行機



はサイドスティックさ！というわけで右コンソールにスティックを立てます。キャノピーは0.8mm塩ビで絞り、真ちゅう線とパイプで開閉可能にします。

右側にバルカン砲があるので真ちゅうパイプや流用パーツでそれらしく作ります。ここのドアは真ちゅう板で作って開閉可能にしてあります。

主翼は型を上下別で作ってプレスしてあります。翼端のドループ部分も別に型を作ってプレス。下面はポリバテ整形。エルロン、フラップは一度切りはなしてプラ板を貼り再接着。これは可動しません。んで、主翼を真ちゅうパイプで胴体に固定します。尾翼は積層プラバンからのけぶりだしです。

キャノンポッドはプラ板で作って、側面のふくらみはポリバテです。砲は最初の図面よりも二まわり位大きくし、

8mmと5mmのプラパイプを組んで作りました。大きい方がいいと思ったのです。なんか105mm位ありそうですね。これも真ちゅうパイプと真ちゅう線で翼下に固定します。

すき間や段差をポリバテで埋め、全体をなめらかに整形します。全体にサーフェイサーを塗ってとぎだし、スジホリを行います。

塗装

塗装について悩んでいると、いきなり湧いてでた野島氏が「ランカスター

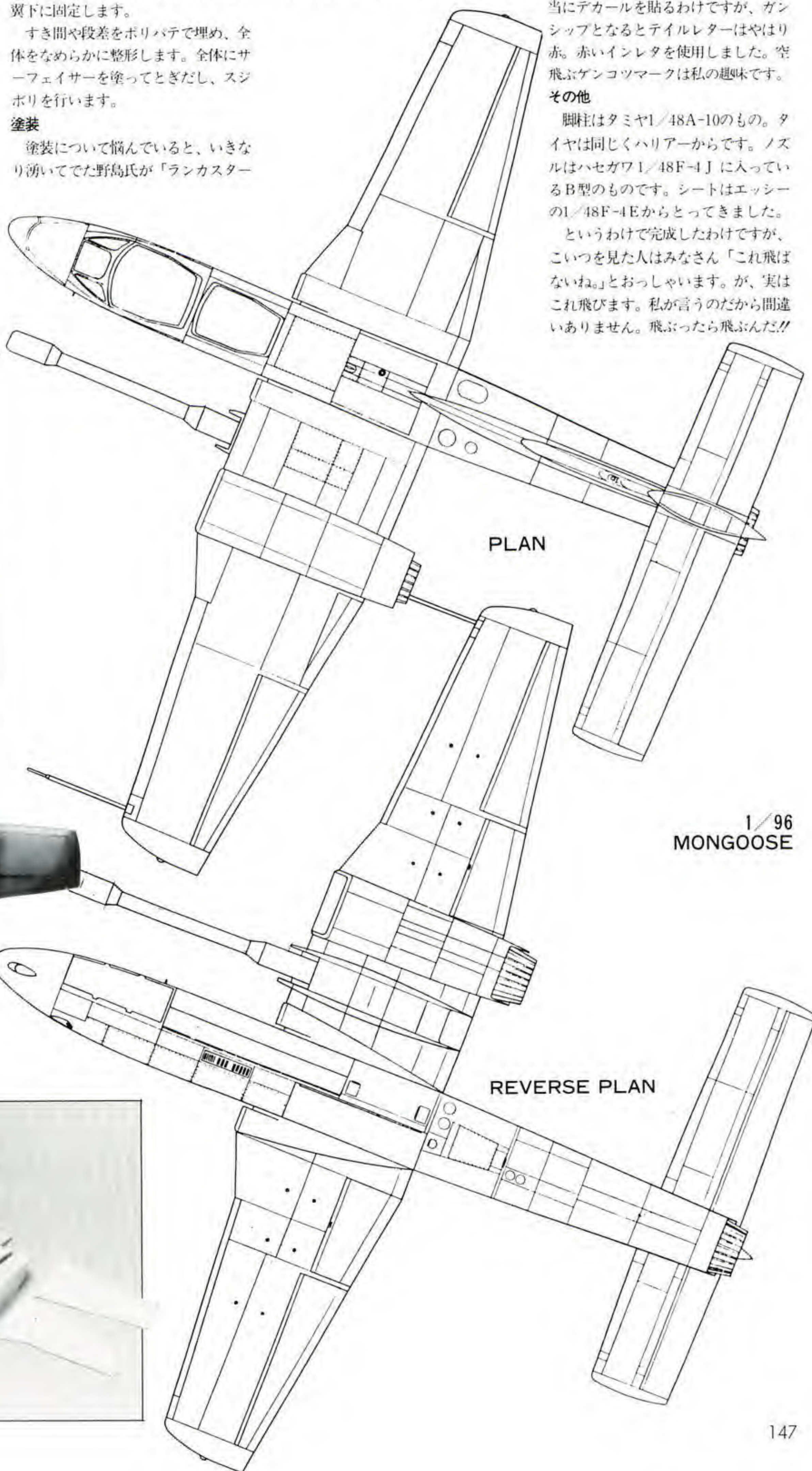
みたいなのがいいんじゃない。」と言って消えました。なるほど、となると下面は黒だな、黒にするとガンシップみたいだな。というわけでガンシップタ

イプの誕生です。上面はダークアースとグリーンFS34102。下面は鉄道カラーの蒸気機関車用のもの。これが実にいい艶ぐあいなのです。であとは適当にデカールを貼るわけですが、ガンシップとなるとテイルレターはやはり赤。赤いインレタを使用しました。空飛ぶゲンコツマークは私の趣味です。

その他

脚柱はタミヤ1/48A-10のもの。タイヤは同じくハリアーからです。ノズルはハセガワ1/48F-4Jに入っているB型のものです。シートはエッシーの1/48F-4Eからとってきました。

というわけで完成したわけですが、こいつを見た人はみなさん「これ飛ばないね。」とおっしゃいます。が、実はこれ飛びます。私が言うのだから間違いありません。飛ぶったら飛ぶんだ!!



バキューム用木型。パルサ製だ。

連邦軍 RX-G132 スーパーGアーマー

1/144スクラッチビルド
二宮茂樹
小田雅弘(デザイン)

このGアーマー、ガンダムは収納できるけど、のびたり、縮んだり、ましてやタンクになったりはできないように、スーツキャリア+戦闘機といったところのようです。細かい設定まで打ち合せをしていなかったのが、大口径のビームキャノン装備したスーツキャリアで、MS射出後も単独で戦闘が

行える機体、そのプロトタイプということで製作を開始しました。

図面

私は図面をきっちり引いて、よく検討したうえで作業にとりかかる方なのですが、これに関しては、比較的ラフな図面から製作にはいりました。やはり、作業を進めていくうちに次々と問

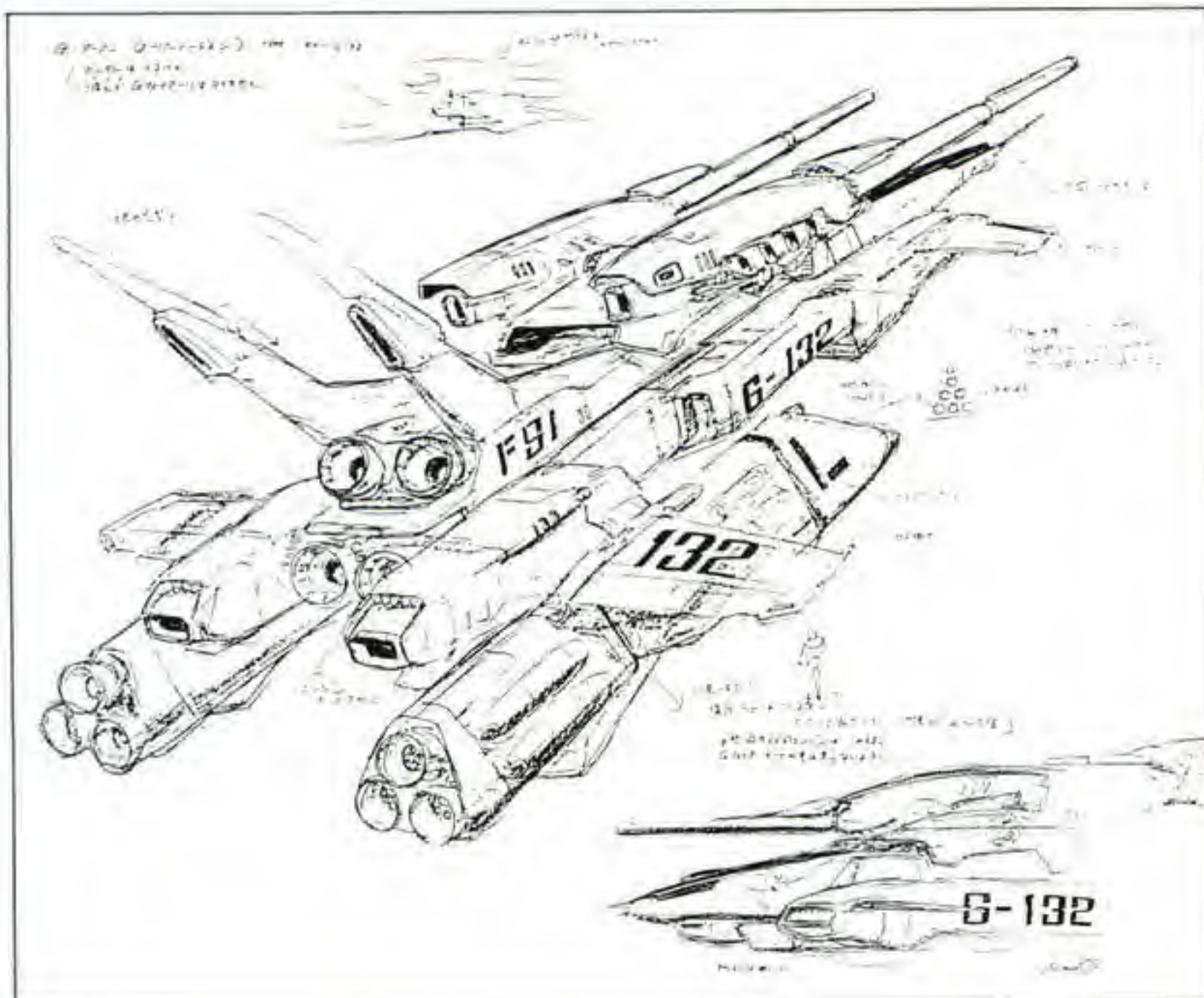
題が持ち上がり、いつもの倍以上の労力と時間を費したようです。

スケッチ横のメモには30m級とありますが、各部のバランスやガンダムを収納することを考えると、それでは小さすぎるので、全長50mとしました。でもこれでは大きすぎて戦闘には向いていませんね。

製作

バンダイ1/144Gアーマーのキットを一機犠牲にしてそのパーツをできるだけ使うことにします。前部機体からいきましょう。機首はヒートプレス。先端下面はポリバテを盛りカメラアイにみたてたガラスビーズをはめこみます。左右のインテークはキットのエン

ジンのインテークパーツを使います。左右にひらく腕カバーはエンジンの下半分を使い、2mmプラ角棒で作ったヒンジで取り付けます。下面のインテークはプラ板製。機種とインテークの間の制動用バーニアはイマイのマクロスパーツを使っています。ビームキャノンの付く胸カバーはヒートプレス。キャノン取り付け用に8mmプラパイプを横に通します。ビームキャノンはバンダイ1/48ビルバインのものに3mmプラパイプを差し込んだもの。後部はキットのキャノンの基部です。フェアリングはヒートプレスしました。取り付け基部の半球は、トラッド11の肩のパーツ。これに5mmの穴をあけ、プラ棒



▲機首部は可動式フレームによって開状態にもできる。
◀ランディングスキッドは出し入れ可能。



◀スーパーGアーマーのラフ稿
by 小田雅弘

を差し込みます。胸カバーは機首後部に市販のヒンジで取り付け、上に開くようになっています。カナードはホワイトベースの主翼。オールフライングだそうです。

後部機体はキットの物の幅をつめて使用。左右の張り出しはエンジンの上半分とプラ板で作ります。左右のエンジンはプラ板製。インテークの可変ペーンはホワイトベースのMSデッキの側面を切り取ってつけました。主翼はハセガワ・サイテーションのものです。ううっごめんねサイテーション。前進角をつけました。この方がカッコいいでしょ。スラスター/スタビライザーはプラ板の貼り合せ。後部のノズルは

ノイズポッターのものを4つコピーしました。つぶせませんこれだけは。

後部胴体下面には4ヶ所、引き込み式のランディングスキッドがありますので、しんちゅう板をハンダづけして作ります。図を参照して下さい。金属加工について何か書けと言われたのですが、むずかしいですね。どこから書いてよいのやら。知らない人は板やパイプの切断や曲げる方法も知らないでしょうから。私のつたない文章よりもその手の本を読んだ方がよいでしょう。

ちなみに私は、鉄道模型関係の本を参考にしています。

前部機体はガンダム収納時に、アームによって上へ開くようになっています。しんちゅうの角パイプの先端に穴をあけ、胴体にピンで止めますが、そのままでは、上に開く時にガンダムの頭がつかえますので途中で切断、前部胴体側のパイプにピアノ線を接着してのびちぢみできるようにします。

塗装

最初にスケッチを見た時から純白と決めていました。全体にグランプリホワイトを吹きつけます。小田センセに「キャノピーはないけど、アンチグレアはちゃんと塗るのだよ。」と言われた

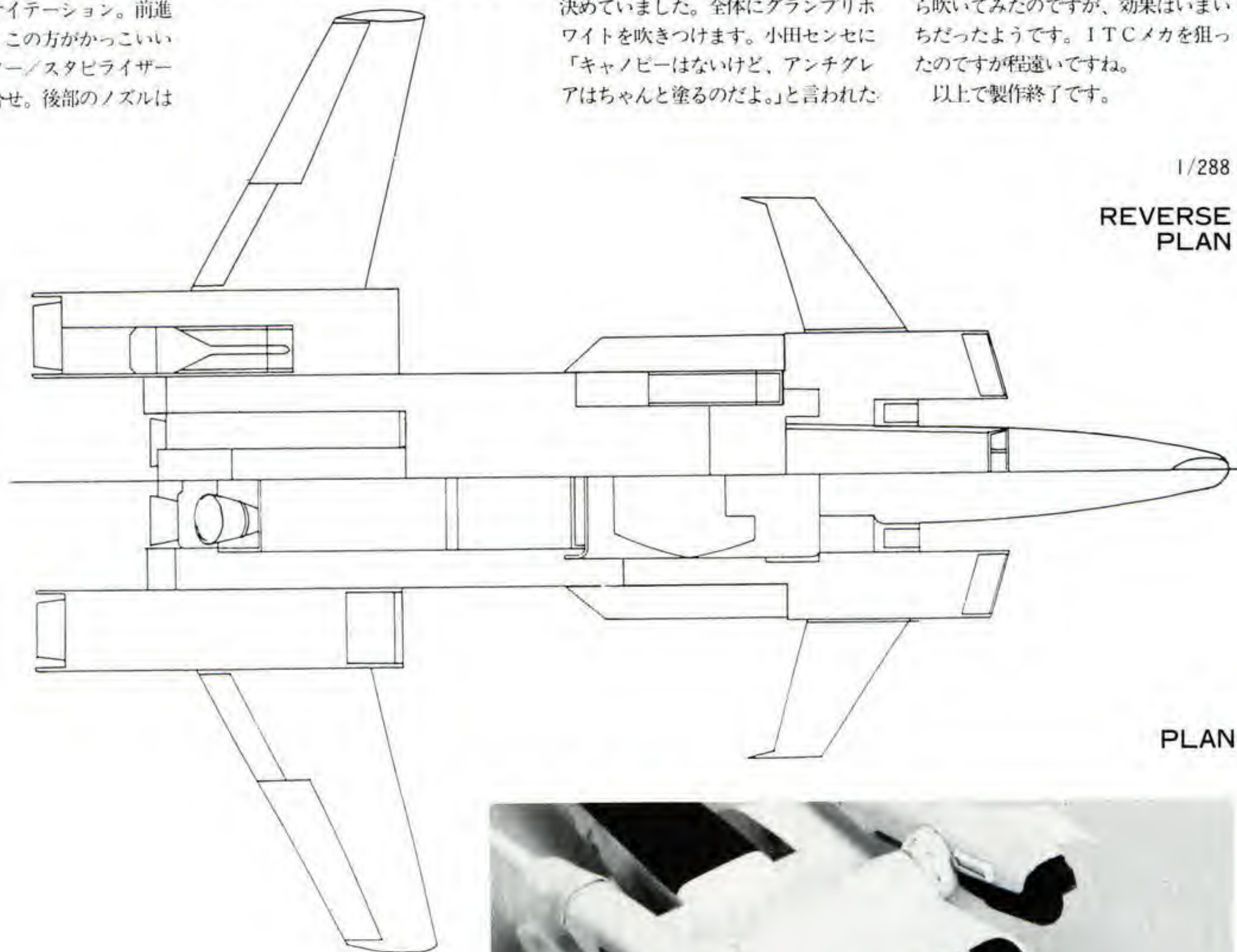
ので機首上面にセミグロスブラックを塗ります。機体内部はダークグレイ。ビームキャノンとノズルは黒鉄色です。文字はすべてインレタです。

1/144ではパネルラインは見えないからスジボリはいらない、というのが持論なので、コクピットハッチと動翼以外はスジボリを行わなかったのですが、やはり白一色ではのっぺりしててつまらない。そこで汚しでパネルラインを表現してみました。薄めたフラットブラックを紙でマスキングしながら吹いてみたのですが、効果はいまいちだったようです。ITCメカを狙ったのですが程遠いですね。

以上で製作終了です。

1/288

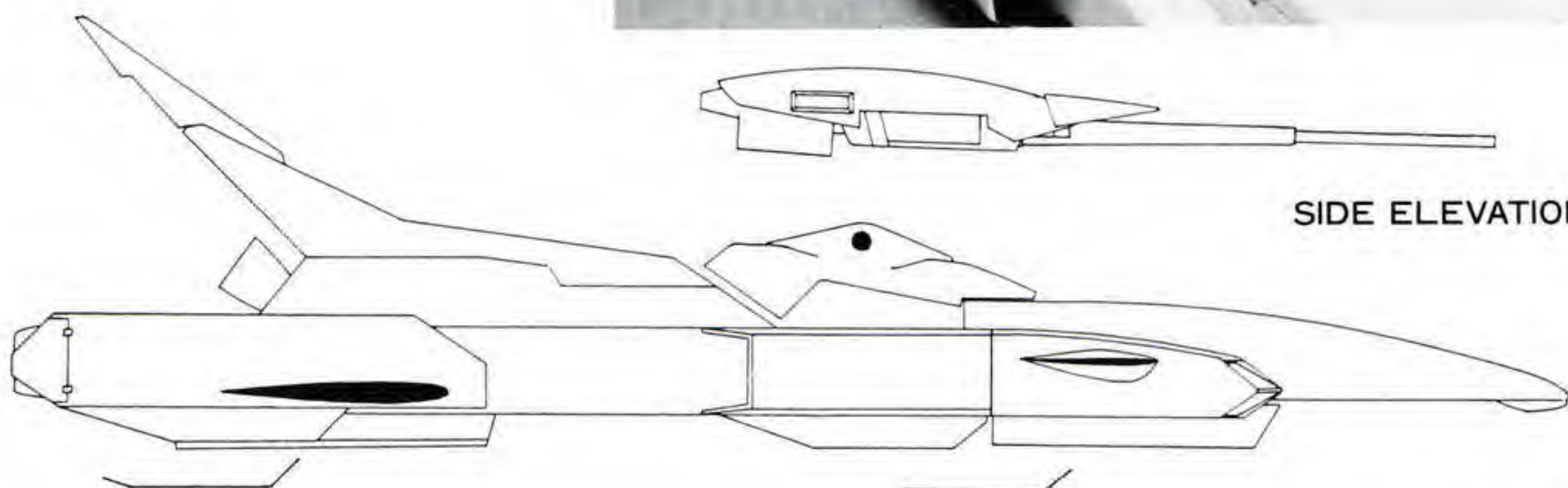
REVERSE
PLAN



PLAN

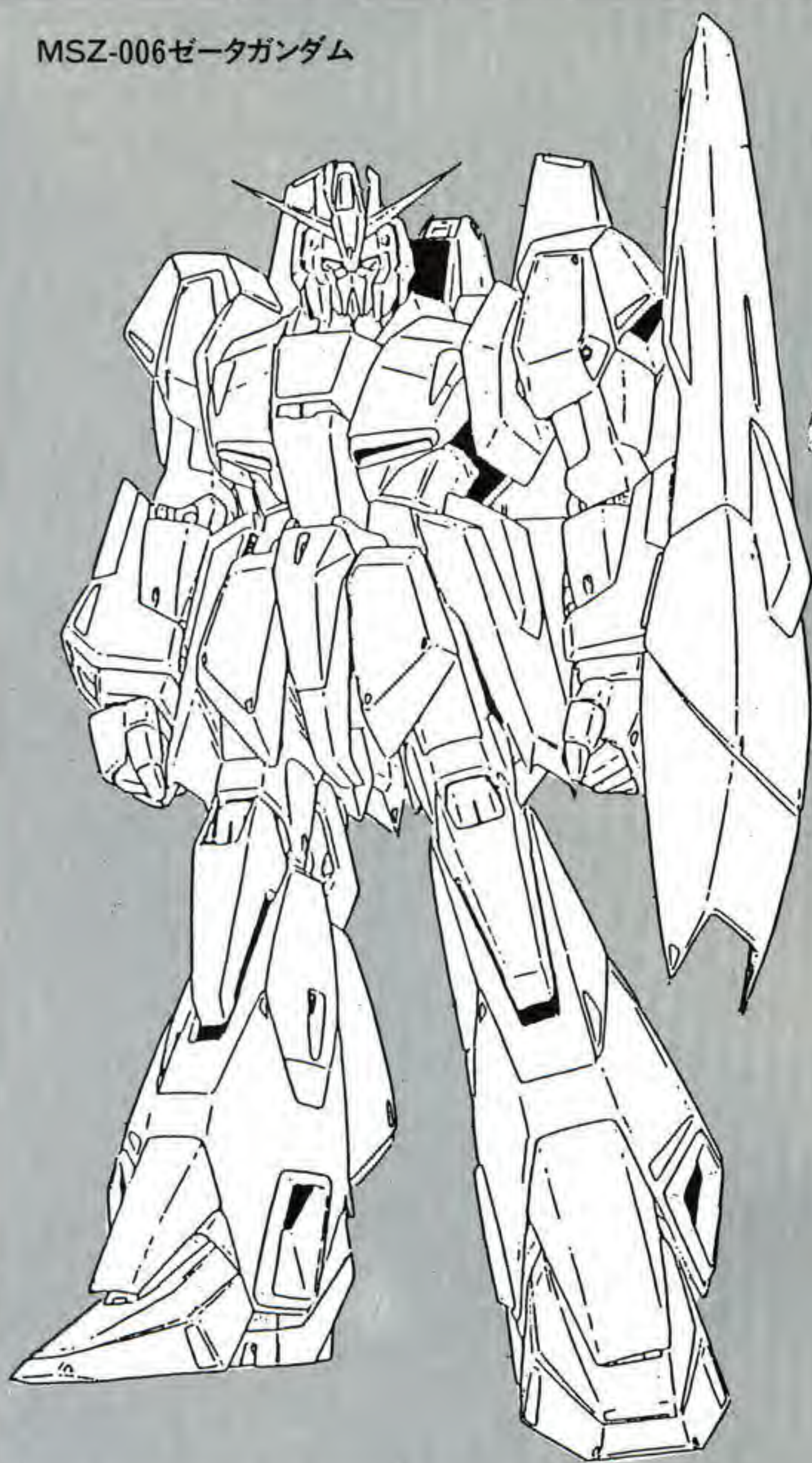


SIDE ELEVATION



エンサイクロペディア オブ ゼータ・ワールド

MSZ-006ゼータガンダム



ゼータガンダム初期デザイン



◀最も初期に描かれた、藤田一巳氏によるゼータガンダム（84年12月）。足甲が2段式になっている。肩の張り出しは、後のサイコガンダムMk.IIを彷彿させる物である。プロポーションは、かなりMk.II的である。

▼下の2点は、85年1月上旬の物。プロポーションが、ほぼ固まってきたのが解る。この後のデザインから、ほぼ決定稿と同じ状態となった。背部は小型な印象を受ける。

◀ゼータガンダム決定稿。このタイプの基本デザインになってから、決定稿までに数回の細部変更が行われている。

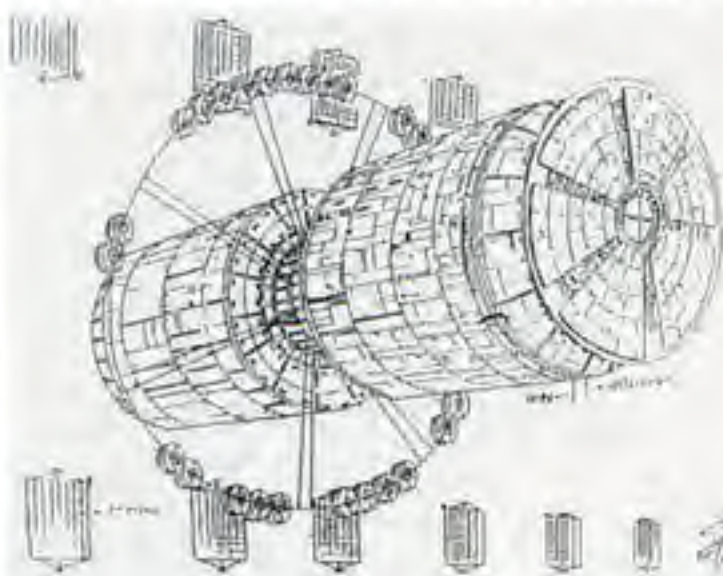


これだけは知っておきたい？

ガンダムワールド・ミニ知識

■グリース

グリーンノア2とも呼ばれる。サイド3などに存在する、旧式の密閉型コロニーを2基継げた物。かつてのサイド7（連邦軍兵器試験場）に隣接され、ティターンズの本拠地とされている。



内部には、ティターンズ直轄の軍需工廠を始めとして、防空本体、戦艦ドック等がある。戦後の生産基地として、17のナンバーが与えられている。RX-178ガンダム Mk.II は、この基地8番目の承認機である。

■ティターンズ

地球連邦軍の精鋭部隊。当初はジオンの残党狩りを名目としていたが、反地球連邦政府組織の掃討が目的の軍隊である。組織はジャミトフ・ハイマンのもと構成されており、スペースノイドに対する、地球出身の精鋭を主幹とする。当初は連邦軍内部の特殊軍隊として内在していたが、エウゴの反地

球連邦運動の高まりにつれ、連邦議会評決の上で、ティターンズが連邦軍を統括するに至った。

■ルナツー

一年戦争時代、ジオン公国から最も離れた連邦軍基地として、機能していた小惑星基地、サイド7にほど近い空域にあり、戦艦ドックの他、防空モビルスーツ隊を持つ。戦後の生産基地番号は11。ベズン計画で接収した、ジオン最後の重モビルスーツ・ガルバルディβは、ここの7番目の承認機。

■ソロモン

L1に位置する、かつてのジオン宇宙攻撃軍拠点。一年戦争で連邦軍の手に入ってから、コンペトウ（その形

状に由来する）と名付けられたが、ソロモンの名称は戦後も使われている。戦後の生産基地ナンバーは12。

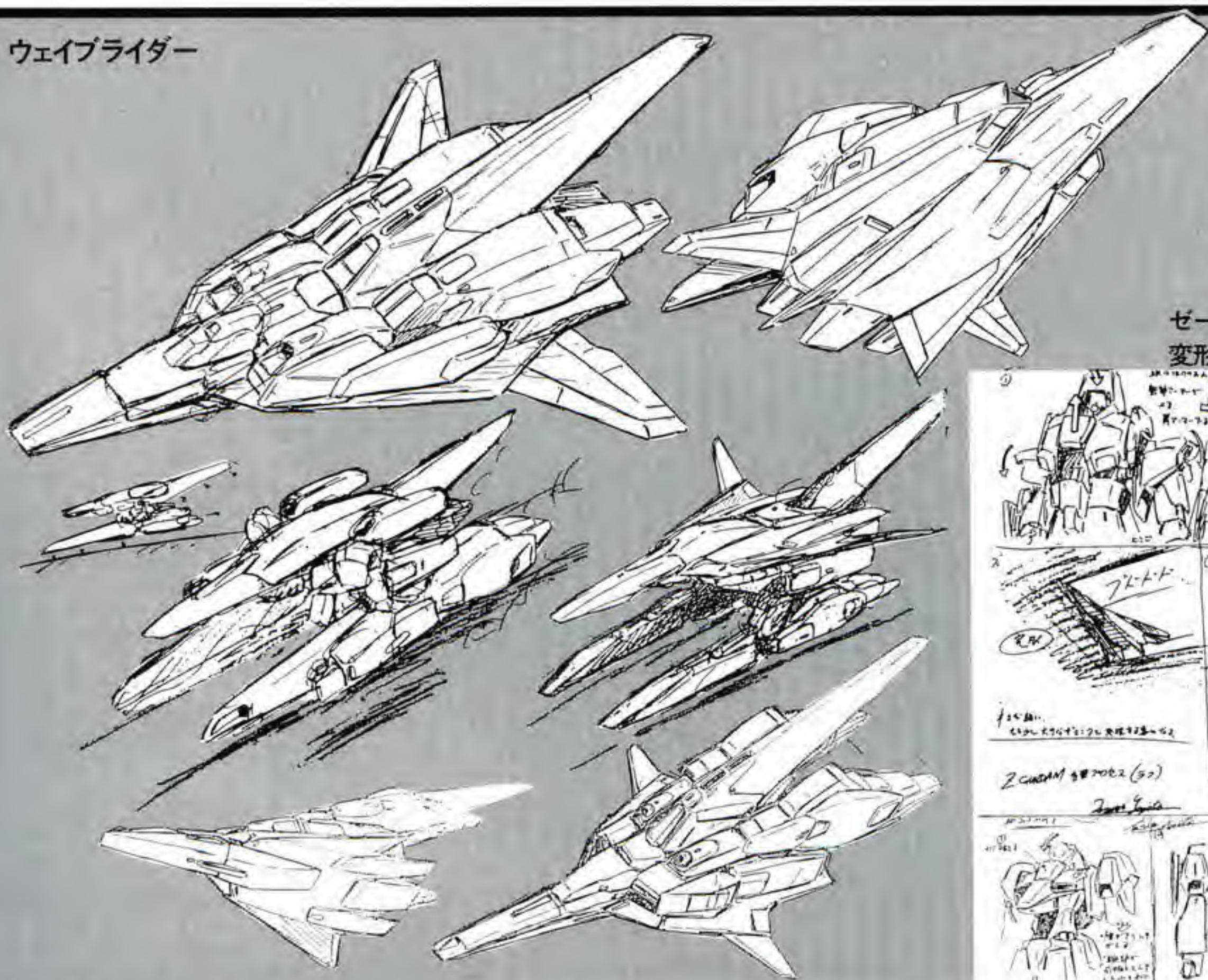
■ニュータイプ研究所

一年戦争末期に実際のデータとしてニュータイプの存在が明確化したことから設立されたニュータイプ研究組織。脳波伝導、対G、対放射能、半端サイバネティックに近い部分まで研究領域を拡げており、ここで造り上げられた素材は強化人間と呼ばれる。

■ア・バオア・クー

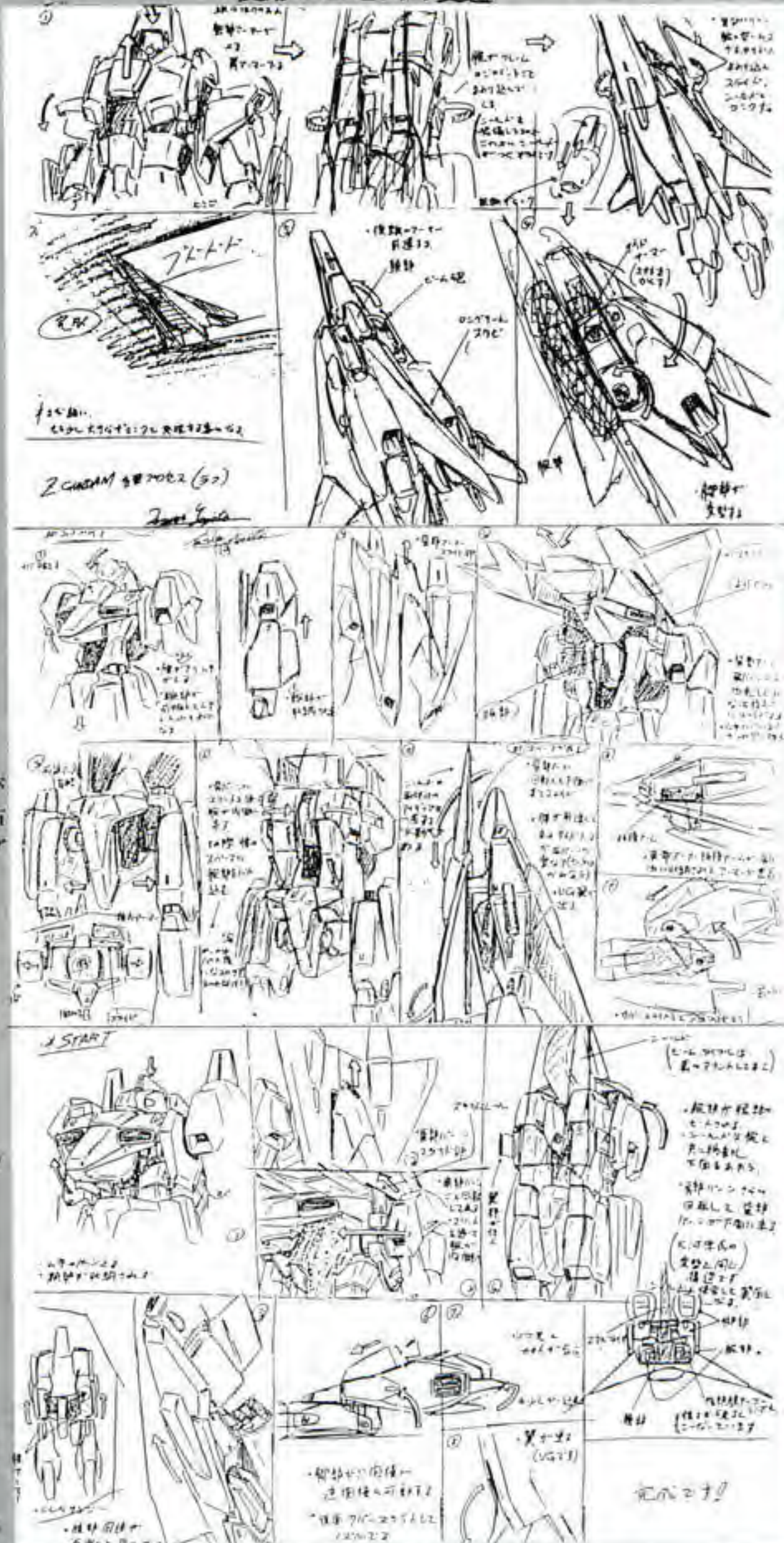
一年戦争時、サイド3を守るジオン最大の要塞基地として存在した。その軍事備蓄量はグラナダに次ぐ物であり、内部には、ギレン・ザビ直轄の防空本隊、開発本部があった。一年戦争の最

ウェイブライダー

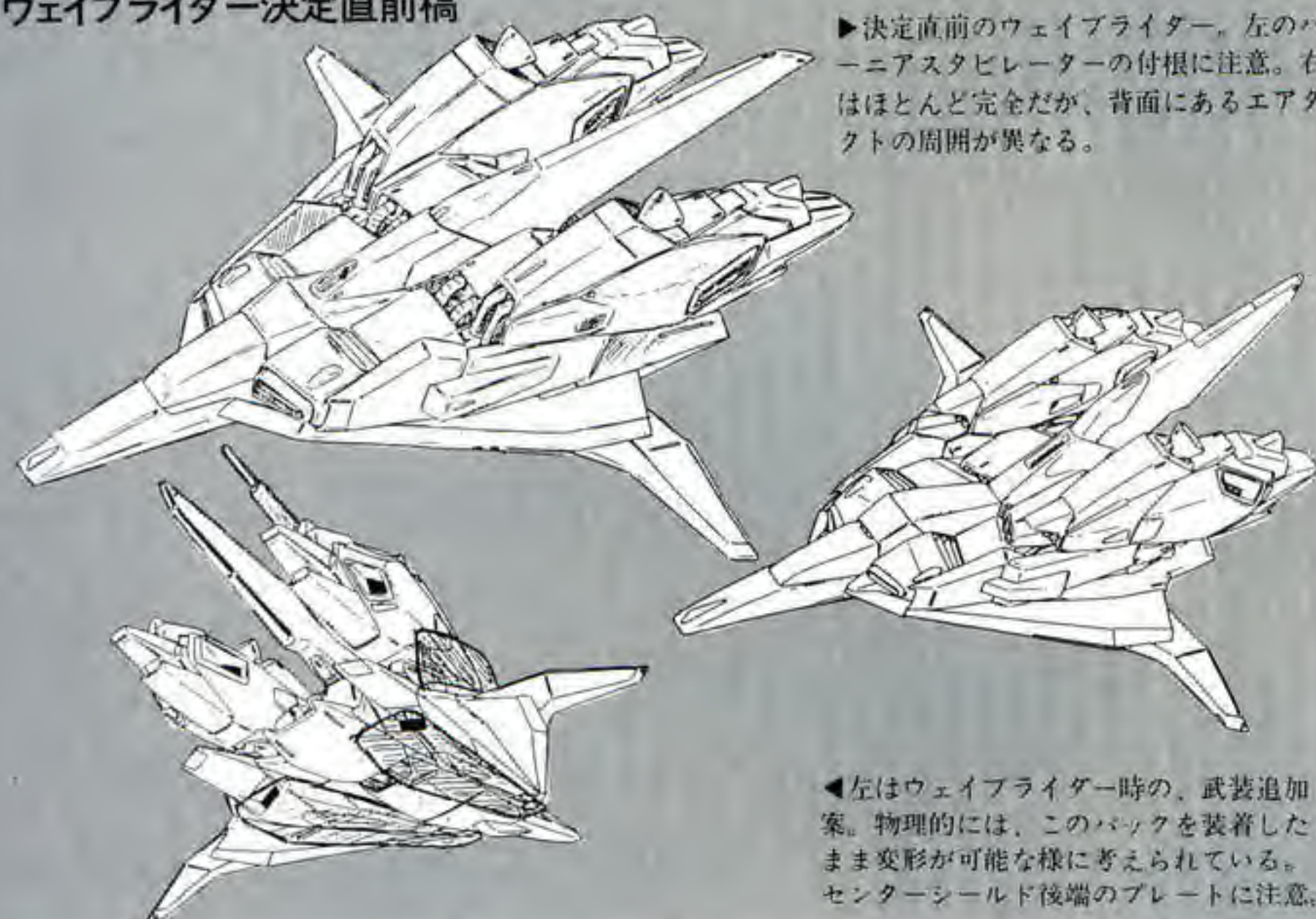


◀左の6点は、ウェイブライダー基本案。上の2点が、最も初期の物で、機体下面はテンプレーションのデザインの基にもなっている様だ。中2点は、ウェイブライダー以外の変形形態として考えられたホバリングモード。後のGディフェンサーを連想させるフォルム。下は変形プロセス3態。フライングアーマーの移動が、決定稿とは大きく異なる。このシステム原案は、大河原邦男氏による物。

ゼータガンダム→ウェイブライダー 変形プロセスの変遷



ウェイブライダー決定直前稿



▶決定直前のウェイブライダー。左のバーニアスタビレーターの付根に注意。右はほとんど完全だが、背面にあるエアダクトの周囲が異なる。

◀左はウェイブライダー時の、武装追加案。物理的には、このバックを装着したまま変形が可能な様に考えられている。センターシールド後端のプレートに注意。

終決戦は、ここで行なわれ、「ア・バオア・クー会戦」と呼ばれた。戦後は地球連邦軍とジオン共和国の管理の下、生産備蓄基地として機能している。基地ナンバーは13、ティターンズサイドではゼダンの門とも呼ばれる。因みにア・バオア・クーとは、英雄を勝利の塔の頂上へ導く妖獣である。

■ジャブロー

南アメリカのサリサリマーニャに位置する大空洞基地。一年戦争時における地球連邦軍最大の拠点。宇宙戦艦の発射基地でもある。新型モビルスーツの開発と生産は、ここが全てをまかっていたと言っても過言では無い。戦後の生産基地ナンバーは18と19。但しエウゴのジャブロー攻略戦時に、ニューギニア基地（ナンバー15）への移

転で空になった基地を、核爆弾で吹き飛ばしてしまったため、現在の所ジャブロー基地は存在していない。

■キラマンジャロ

アフリカ区域における、あるいは地球圏最大のスペースシャトル港。と同時に半地下に建設された要塞基地は、地上最大規模の物でもある。U C 0087にティターンズの本拠となったが、反地球連邦組織カラバの攻撃によって機能を失った。生産基地ナンバーは16。

■グラナダ

月の裏側にある、かつてのジオンの月面基地、拠点としては最大規模でもあり、ここの突撃機動軍司令キシリア・ザビの手腕は、戦後も語られる物である。殊にニュータイプが存在を一早

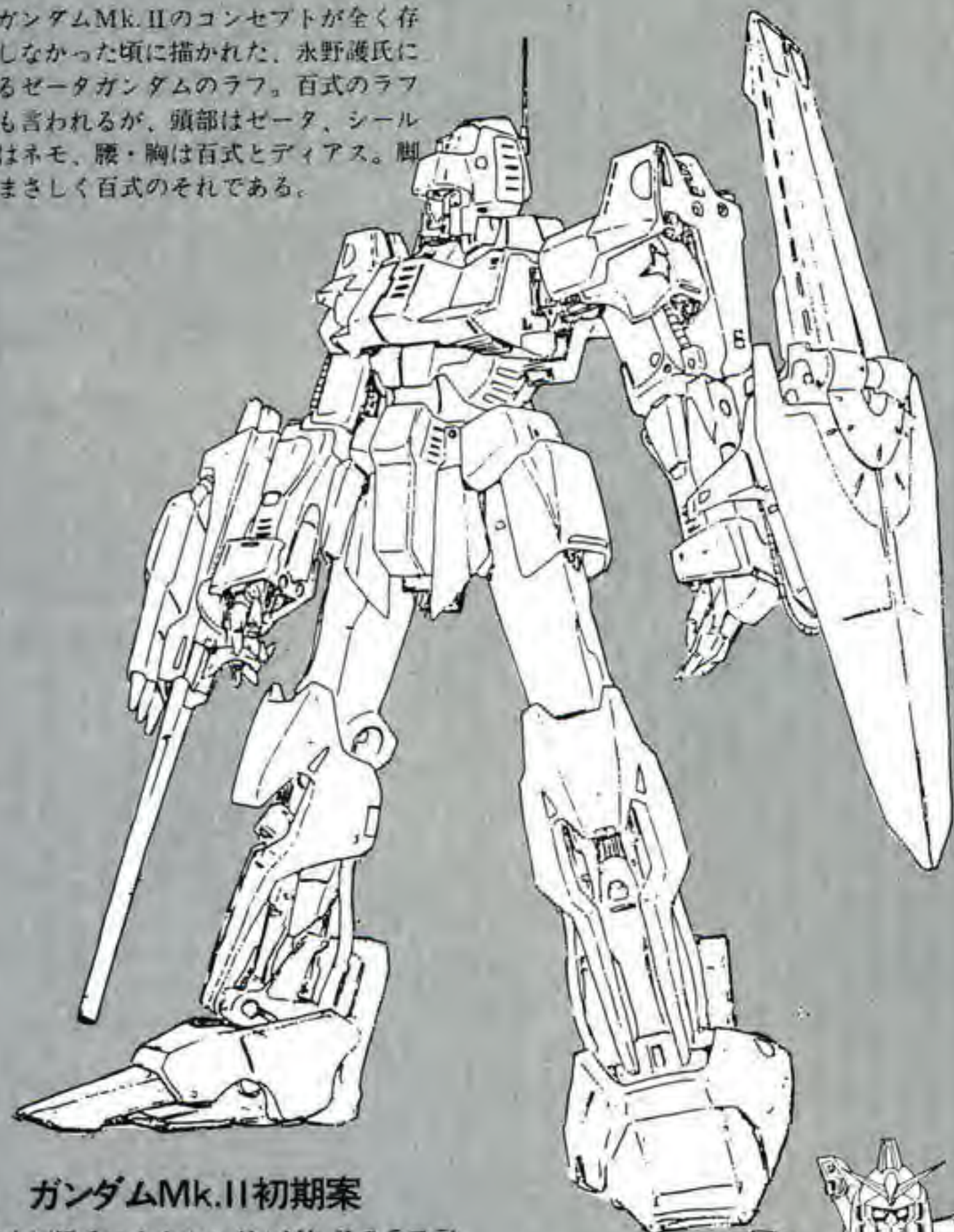
モビルスーツ生産拠点ナンバー

- 10.....グラダナ
- 11.....ルナツー
- 12.....ソロモン
- 13.....ア・バオア・クー
- 14.....
- 15.....ニューギニア
- 16.....キラマンジャロ
- 17.....グリプス
- 18.....ジャブロー
- 19.....ジャブロー

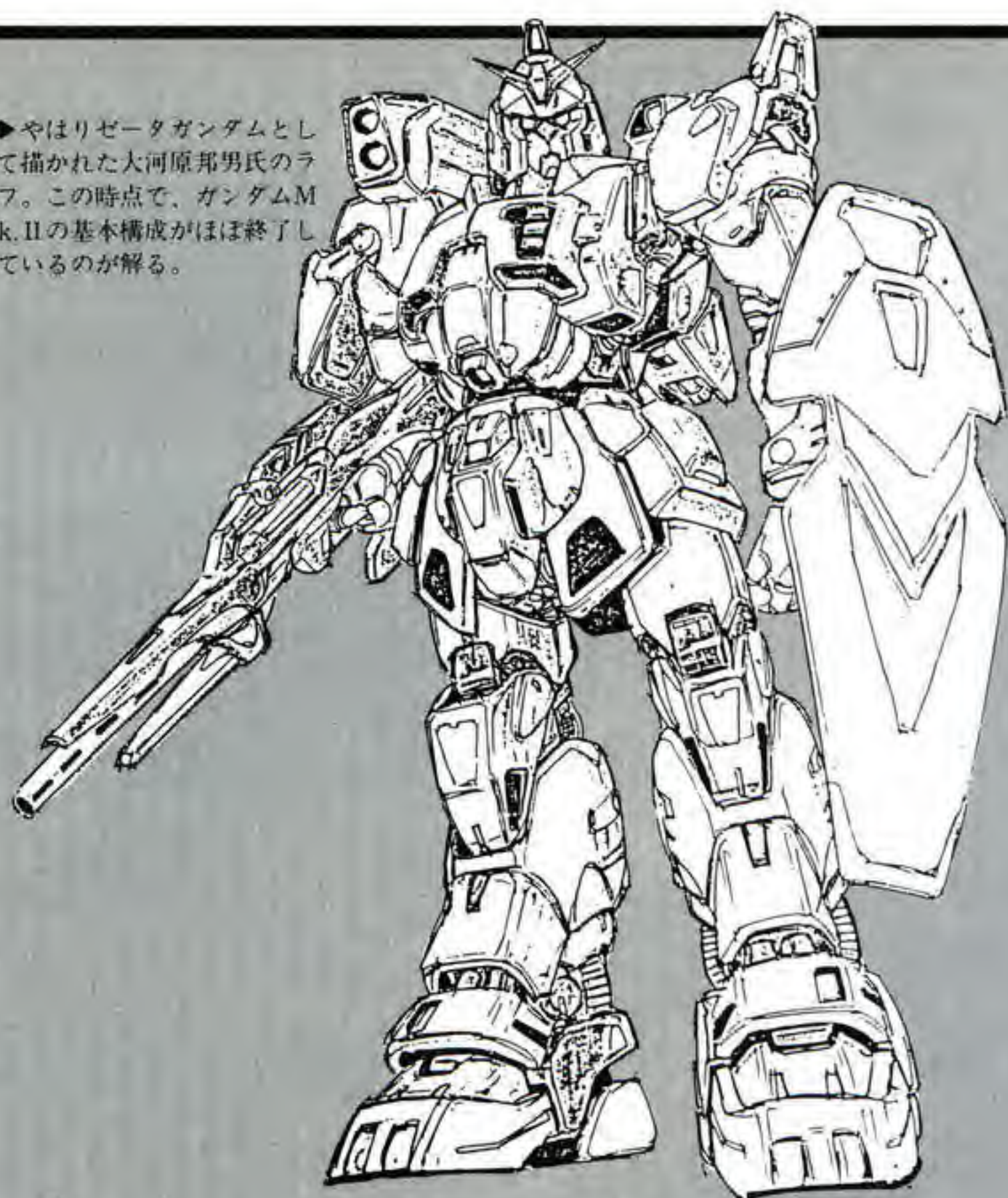
生産拠点ナンバーの後ろには、1-0までの10段階のナンバーが承認順に与えられる。仮にグラナダ製10番目はRMS(RX)-100、11番目ならRMS(RX)-201となり、一桁が繰り上がる。また量産機の場合はRMS、試作機の場合はRXで区別される。

ゼータガンダム初期案

▶ガンダムMk.IIのコンセプトが全く存在しなかった頃に描かれた、永野護氏によるゼータガンダムのラフ。百式のラフとも言われるが、頭部はゼータ、シールドはネモ、腰・胸は百式とディアス。脚はまさしく百式のそれである。

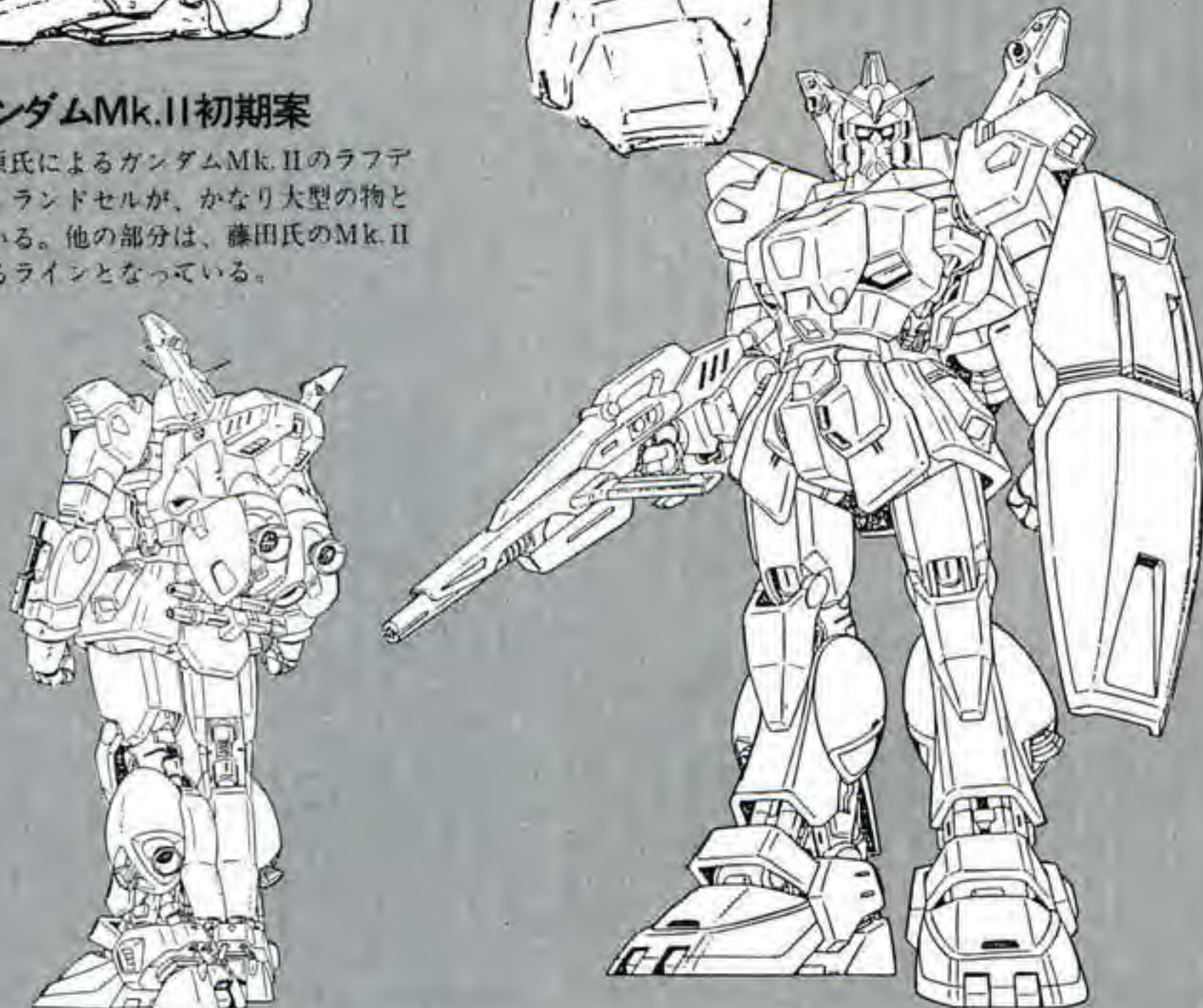


▶やはりゼータガンダムとして描かれた大河原邦男氏のラフ。この時点で、ガンダムMk.IIの基本構成がほぼ終了しているのが解る。



ガンダムMk.II初期案

▼大河原氏によるガンダムMk.IIのラフデザイン。ランドセルが、かなり大型の物となっている。他の部分は、藤田氏のMk.IIに継がるラインとなっている。



クラックス

▼当初メタスとして描かれていたが、あまりに奇抜なフォルムから、ティターンズ側のメカに変更された。



く戦争に応用した点では特筆に値する。開発基地としての規模も大きく、本部統括局正式承認機以外のモビルスーツ、モビルアーマーも多数試作された。その意味では、連邦軍は一年戦争終結によって、ほぼ無傷のままグラナダを手に入れたので、モビルスーツ技術の多くを労せずして手中に納めた事になる。戦後の開発基地ナンバーは10。

■ジュピター船団

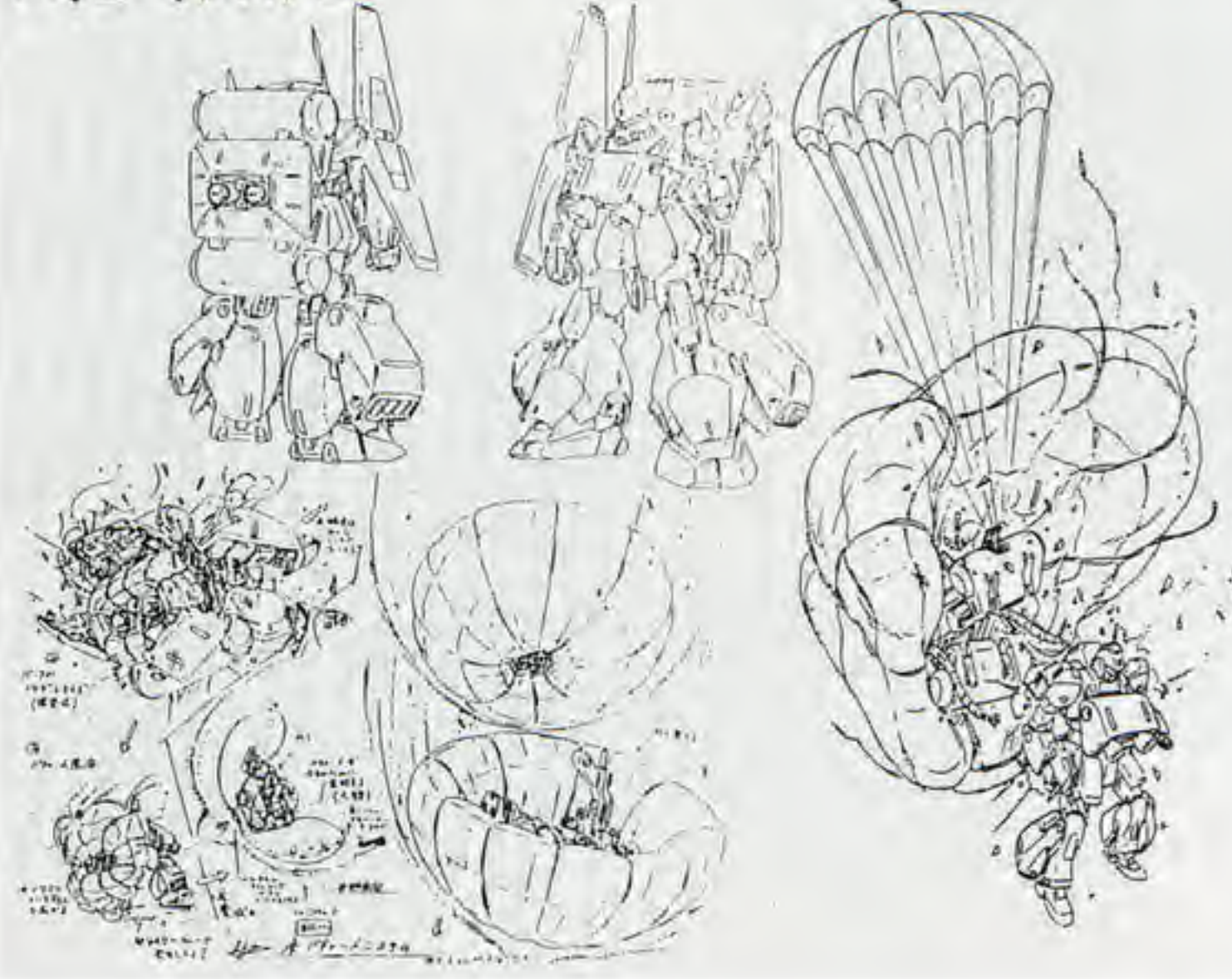
木星圏と地球圏を結ぶ輸送船団。主にヘリウム3を輸送するため、貴重な資源を絶たれる事を恐れるあまり、一年戦争中ですら、全く攻撃の対象とはならなかった。このジュピター船団の構成員には、環境からくる物か、ニュータイプが多く、かつてのニュータイプ部隊におけるシャリア・ブル、ジ

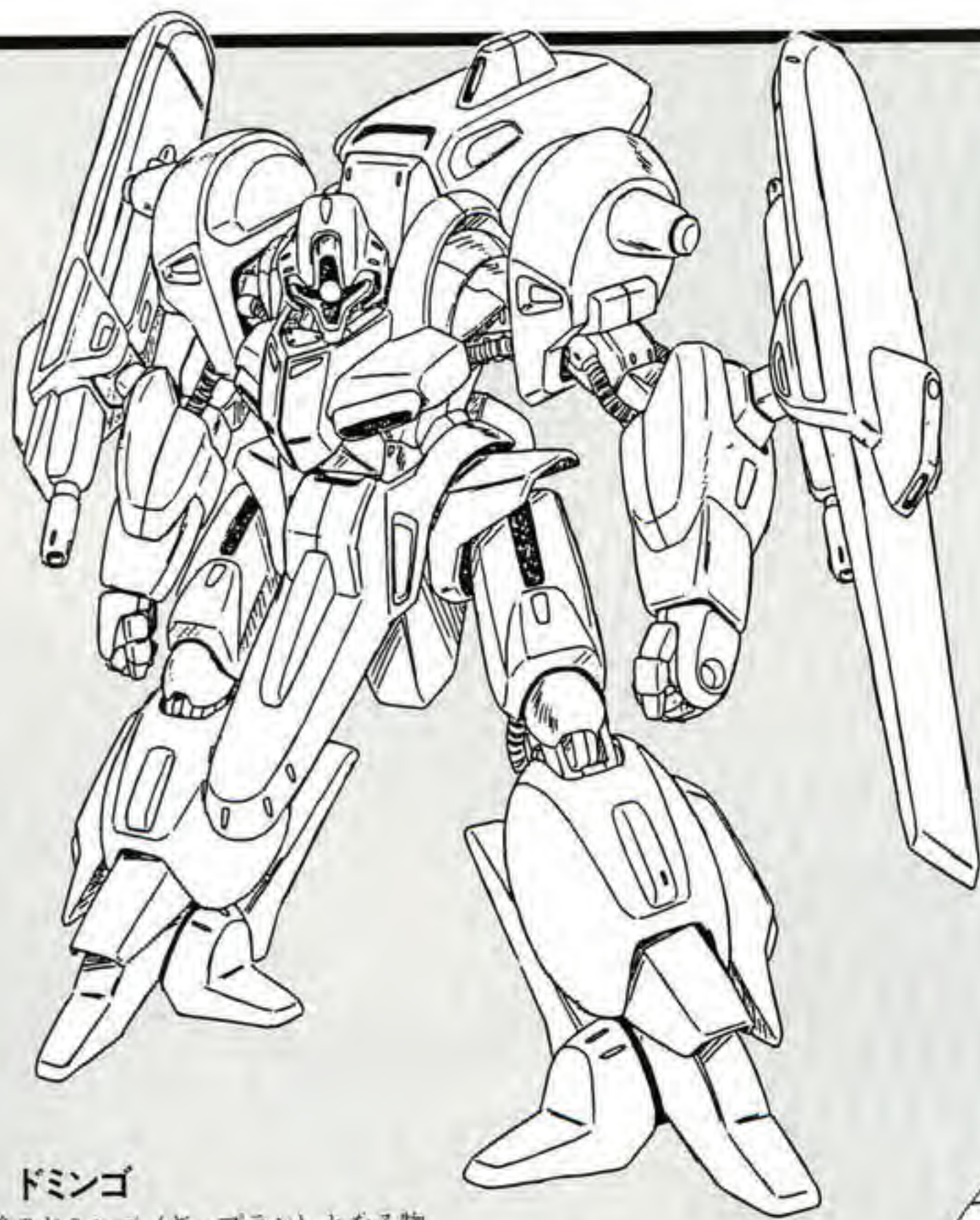
ュピトリスの司令官バプティマス・シロッコがそれに相当する。シロッコの設計・開発によるメッサーラが、大推力エンジンと、推力ベクトル方向化のために機体の変形を余義なくされたのは、木星の大重力圏での対応策だからである。

■アクシズ

アステロイド付近に存在する、小惑星を改造した自力航行可能な、資源探掘および軍事備蓄基地。連邦軍の手を逃れたジオン公国の軍人が占拠している。特にソロモンで戦死した、宇宙攻撃軍司令ドズル・ザビ中将の忘れ形見ミネバ・ラオ・ザビを拝し、ザビ家侍従家の長ハマーン・カーンが総指揮をとっている。戦後7年間潜伏していたが、ジオン再興のため地球圏へ接近し

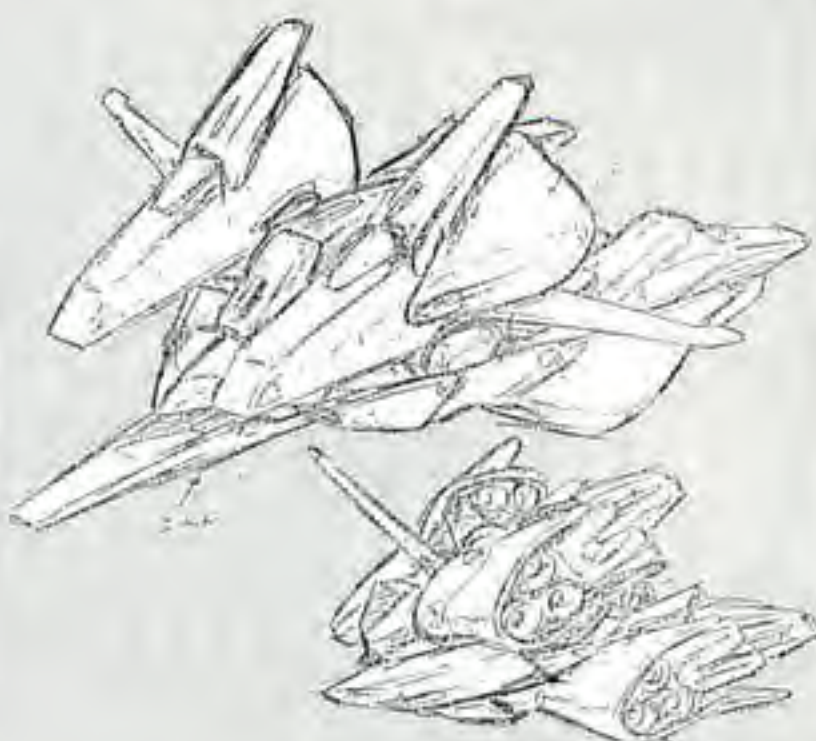
バリュートシステム





ドミンゴ

▲後のドミンゴ（ギャプラン）となる物のラフ。基本的なギミック等は、ほとんどギャプランと同じ物が、この時点でも数多く見受けられる。



VMS-X1

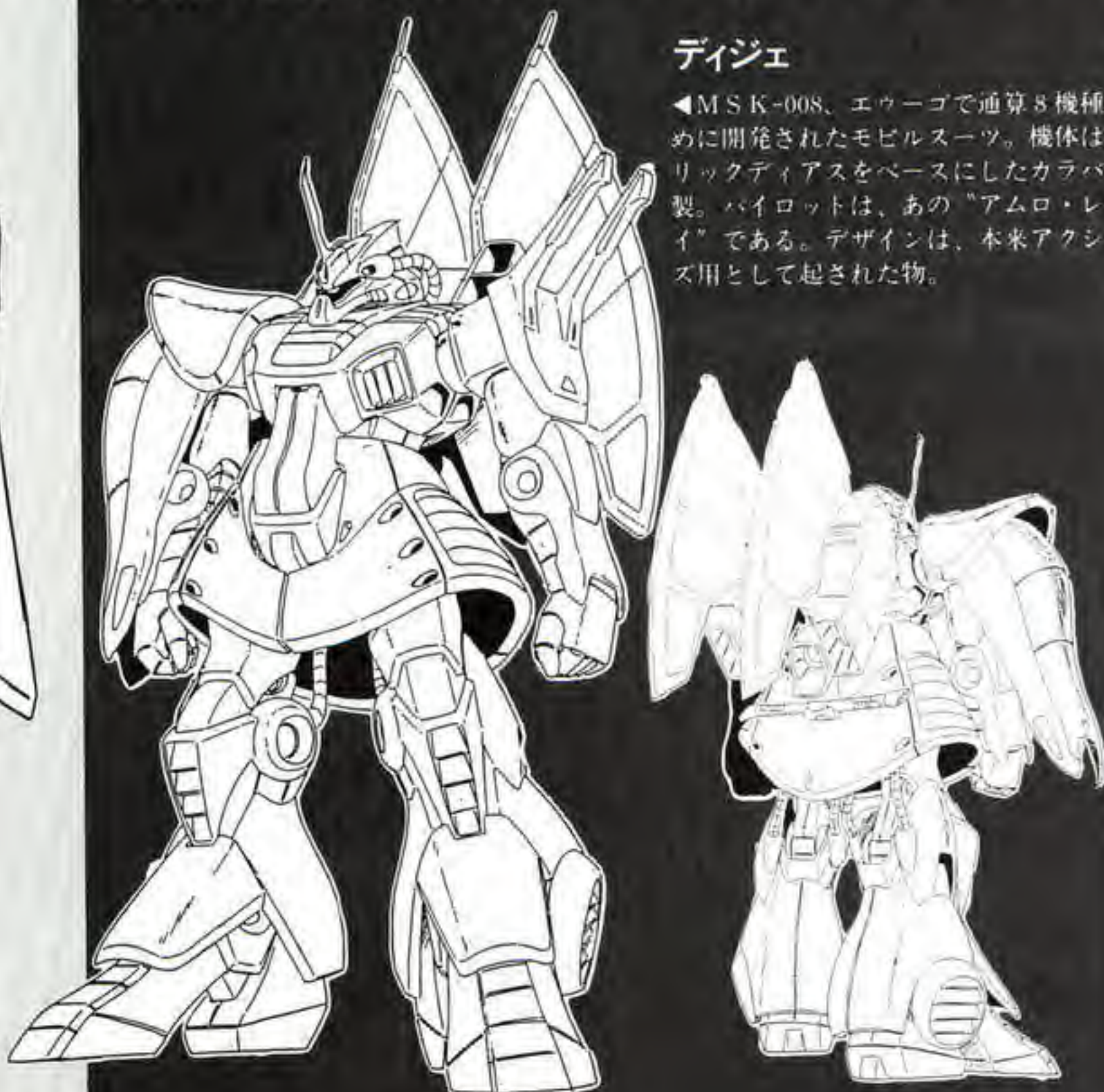
メッサーラ

◀メッサーラの初稿と、VMS-X1。メッサーラは、比較的通常型モビルスーツのフォルムでまとまっているのがわかる。VMS-X1はメッサーラとは別に描かれた物。但しメッサーラを初めとして、ガブスレイに継がるラインが、この時点で完成しているのに注目したい。

別冊で作例のなかったモビルスーツ

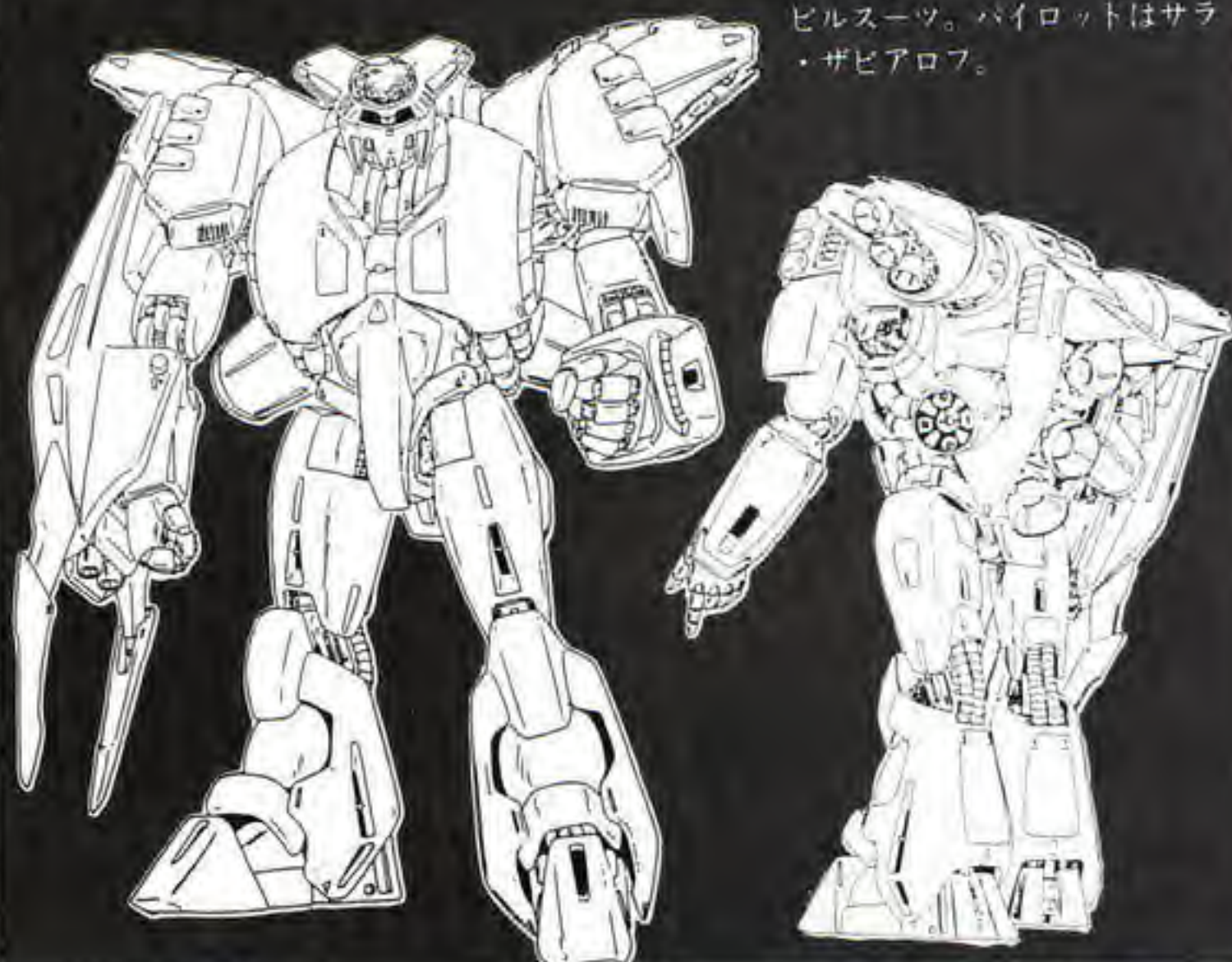
ディジェ

◀MS K-008、エウゴで通算8機種めに開発されたモビルスーツ。機体はリックディアスをベースにしたカラバ製。パイロットは、あの“アムロ・レイ”である。デザインは、本来アクシズ用として起された物。



ポリノーク・サマーン

▼PMX-002、バラスアテネに継いで、シロッコが設計したモビルスーツ。パイロットはサラ・ザビアロフ。



てきた。その後再び地球圏を離れ、ネオジオンとしての準備を始める。

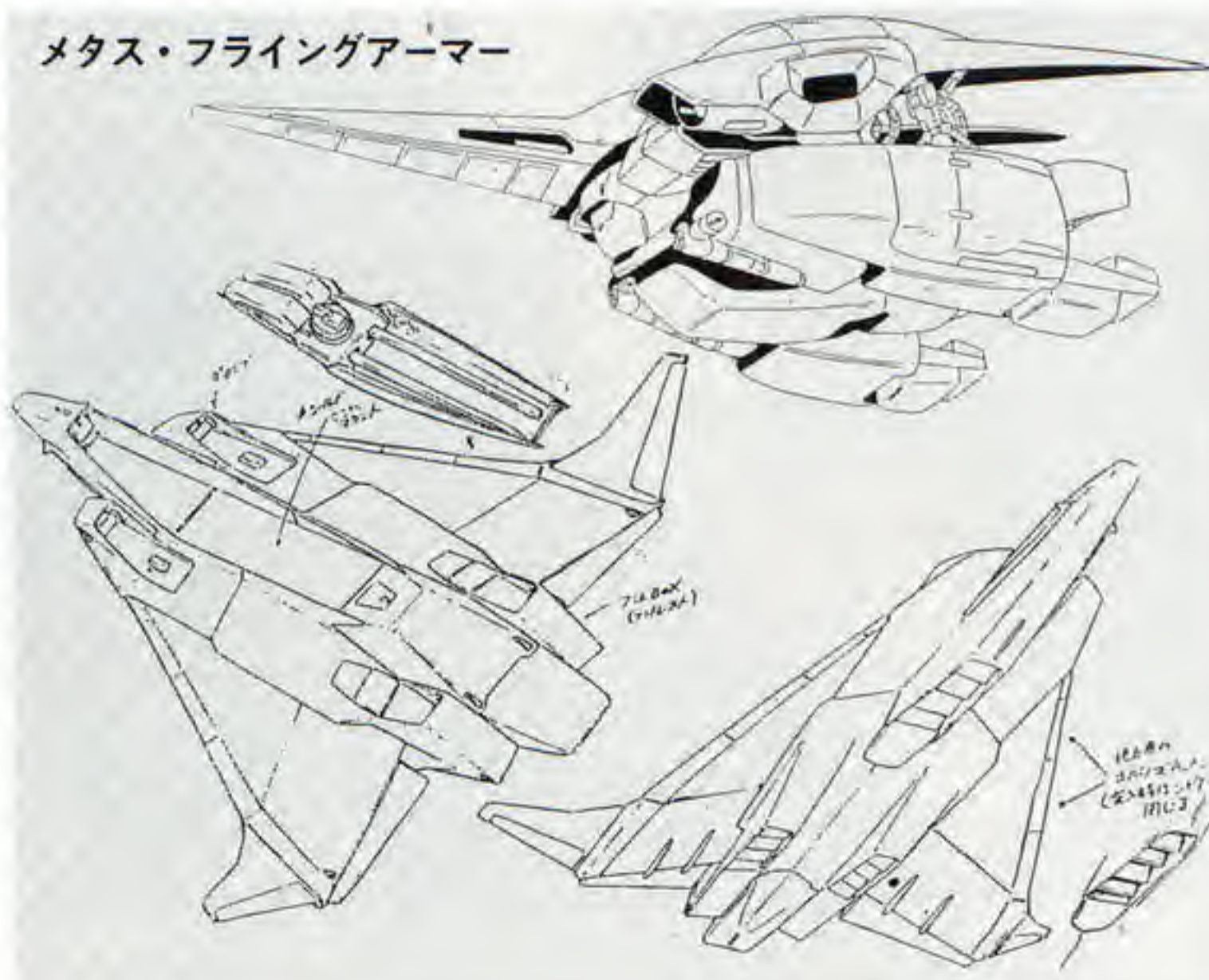
■バリュート システム

バルーン・パラシュートシステムと呼ばれる、大気圏再突入用装備。再突入時にバックのセンターからバルーンを展開し、その直径の内部にモビルスーツを収容し、逆噴射ロケットを冷却用に流用しながら、減速してゆくシステムである。モビルスーツ用装備の場合、パラシュートとホバーシステムも一括される。このシステムは他の諸々の場合に依じて規格がある。エウゴのジャブロー攻略部隊は、モビルスーツにすべてバリュートをつける事で、大気圏再突入を行なった。

■Z計画

エウゴの最新鋭可変機動兵器・開発計画の総称。軍事力に乏しいエウゴが、少ない戦力によって、連邦軍制圧を押し進めるための兵器開発と、それに付随するテスト機器の実戦投入とデータ収集が目的である。エウゴの場合、クワトロ・バジーナ大尉によって持たされた、ガンダリウム・ガンマ合金によって、一步連邦軍に先んじている物の、ティターンズの傘下での新鋭機からは得る物が多く、そのためガンダム Mk. II の奪取、素体機・百式の開発及びメガバズーカランチャーの試射、変形機構研究のためのメタスの開発、ガンダム Mk. II によるフライングアーマーの使用と、全てを組み合わせで完成されたのが、Zガンダムである。因みに計画名は、カミーユ・ビダン原案の可変モビルスーツに由来する。

メタス・フライングアーマー



GUNDAM ILLUSTRATED

In another world II

by KAZUHISA KONDOH

近藤和久イラストギャラリーII～私の中のモビルスーツ～

AMX-004.G. QUBELEY

最初に「キューベレイ」という名を聞いた時からなんとなく気に入るネーミングで、なんとなく女性的なミルムを連想していたので、永野氏のデザインを借りたアレンジしてみました。

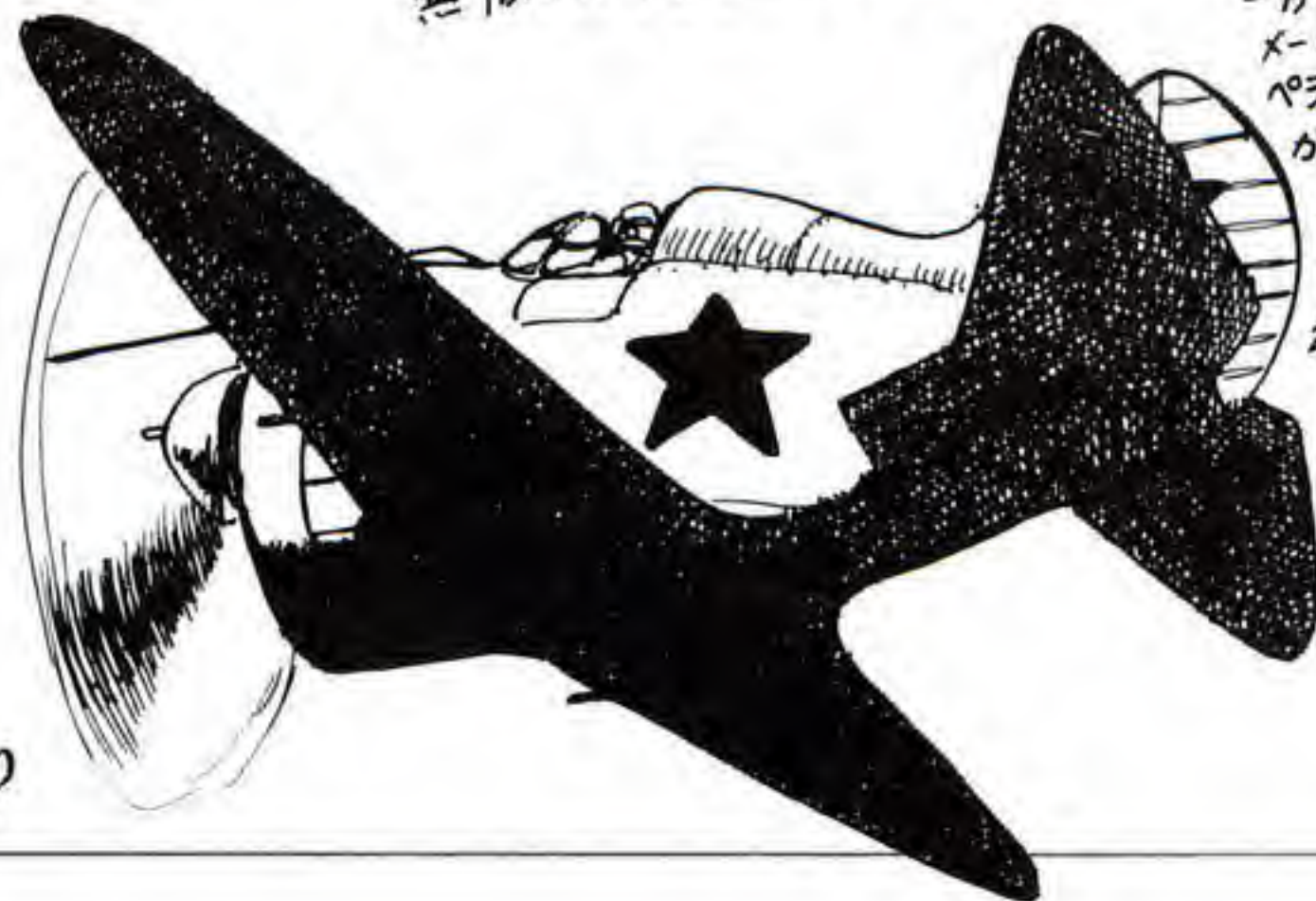


アーモ形態は、僕のマンガ「機動戦士Zガンダム」の3巻に載っているのを見て、人はなぜか、とどうも定価370円です

無敵の POLIKARPOV I-16

この飛行機は、高度一万メートルで時速600以上、ノズルを出して二重反転、バタ排気タービンなど、がっついていたりしません。また、デフォルメしたつもりが無いのに、デフォルメ様に見えるのはなぜだろう？

ポリ
ポリ



一品物はつがねのこ
今度は、場景です。
テーマは、パラス・アテナの
ラストフライト、後という所
でしょうね。

得意なモノ
ザク、ハイザック、マラサイ
へと発展していく流れが
スキです。

パラス・アテナのつもと
です。ちょっと大きく描き
すぎたかもしれません。
これはサイコ・ガンダム
らしいですね。



燃えた...

ガンダム世界を楽しむための 本あれこれ

■機動戦士Zガンダム 全5巻

富野由悠季著 講談社刊 各880円



TV放映版「機動戦士Zガンダム」のフォーマットでありながら、ノヴェライズでもあるという、同時進行小説。本編のZガンダムは、前作のガンダムの続編

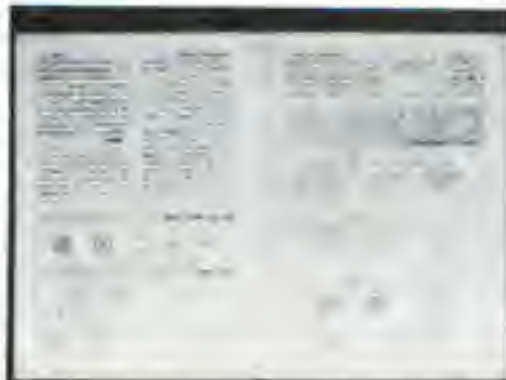
でありながら、同名の機動戦士ガンダムの小説からは継続していない作品。全5巻で、本編の脚本家へ託ねられる富野総監督のライナーとは、ほぼ一致しているの、TVの時間枠でフォロー出来なかった部分のディテールを掘むには、格好の副読本と言えるだろう。製作発表の際の「逆襲のシャア」と言うサブアタックタイトルを想い起すに、シャアの心理描写を追うのも楽しみのひとつである。

もう一方の楽しみとしては、本別冊でも大活躍の、永野護氏によるカバーイラストであろう。殊に第1巻の表紙となったエプシガンダムは、完全な造型として、本別冊にも掲載された他、表紙の百式ゼータガンダムは、第3巻の表紙にあるガンダムをモチーフとした物である。



■日本の科学と技術

財団法人日本科学技術振興
財団科学技術館



これはサイエンス誌以上にハードないわゆる専門書。面白く読めて頭に入る…という親切なシリーズではありません。しかし最新技術情報が、かなり詳しく、わかり易く書かれており、使いこなせさえすれば強力な武器となります。

■MS戦記(全)

監修 富野由悠季、原作 高橋昌也 漫画 近藤和久 講談社ボンボンKC 370円

■機動戦士Zガンダム 全3巻

原作 富野由悠季 漫画 近藤和久 講談社ボンボンKC 各370円

漫画は、本別冊のイラストギャラリーでも参加して下さった近藤和久氏。MS戦記は原作を高橋昌也氏が執筆しており、ジオン少年兵側から見た1年戦争の情景が描かれている。メカニズム、特にモビルスーツのデザインと演出は近藤氏の独壇場。その細密な表現から「近藤ディテール」という言葉を生むに至った。予定されていた第5話ア・バオア・クー会戦が漫画化されなかったのが、いかにも残念。



機動戦士Zガンダムは、全3巻に渡るダイジェスト版。登場するモビルスーツは、全て近藤氏のディテールアレンジが入っている他、形状の異なるガンダムMKII 1、2、3号機、オリジナルモビルスーツのチャイカやグリフォン他、一部関係者も本編に登場している。メカファン必見!!

■NATIONAL GEOGRAPHIC OFFICIAL JOURNAL OF THE NATIONAL GEOGRAPHIC SOCIETY WASHINGTON, D.C.



ガンダムの世界をより楽しむためには、どうしたら良いか? 無理して必ず読まなければならない等と言う事は全然無いのですが、こんな本に目を通しておくと、思わずニヤリとしてしまう事もしばしば。そんな本達を紹介いたしましょう。

■幻獣辞典 ホルヘ・ルイス・ボルヘス、マルガリータ・ゲレロ著 柳瀬尚紀訳 晶文社刊 2200円

割合広く読まれている本だが、内容は伝説や小説、叙事詩等に登場する妖獣、幻獣について紹介しており、その地域別による名前の違い、また異なる話における各々の故事来歴等が、文学的に記されている。

例を上げるならば、ア・バオア・クーの事、グリプス、ガルダ、ハルビュイア、ラミアー(前作のガンダムでミデアの姉妹機として用意されていた名称)等、ガンダムに因念のある名前が、多数見あたるという寸法である。

幻獣辞典

ホルヘ・ルイス・ボルヘス
マルガリータ・ゲレロ著
柳瀬尚紀訳
晶文社刊



■Advanced Dungeons & Dragons MONSTER MANUAL I, II by Gary Gygax

R. P. G. の参考資料である本書は、東西のモンスター他を割と無節操に集めた辞典風の作りになっており、形状、名称等を決める手助けになります。もっとも世界各地の神話、伝説からの引用ですから、原典たる文献を調査した方が、より詳しく載っている事は言うまでもありません。

■機動戦士ガンダム 全3巻 富野幸著

朝日ソノラマ文庫 各400円

前作「機動戦士ガンダム」の同名小説。大まかな流れは同じだが、一種のパラレルワールドを描いた作品である。本編のファンと合わせて、この小説版のファンも少なくは無く、小説オリジナルのキャラクターや、設定等は、話題に上った。俗世間に一般化しているガンダム3号機「G3」(グレー迷彩のロービジビリティ塗装)も、この小説の設定のみ。

ララア・スン小尉亡き後の、モビルアーチャーエルメスのパイロット、クスコ・アル中尉も小説だけに登場しているし、「赤い彗星」シャア大佐がザクに代わる乗機としているのは、真紅のリックドムである。また小説から出たセシリア・アイリーンや、ダルシア・バハロ首相の様に映画版で新たに描き加えられたケースもあるので、特に当時目を通せなかった年少の読者には、一読をお勧めする。

■ブルーバックスシリーズ 講談社刊

このシリーズは、どれも何かしら役に立ちます。使えそうだな…と思った新刊は、なるべく買っておくべき。何かの時に引っ張り出せば、その有難さが身にしみります。古本屋さんでも安く買うのも手でありましょう。中でもおすすめは、やはりSF作家にして科学者である石原博士の「銀河旅行シリーズ」と新田慶治氏の「スペースシャトルの科学」など。この辺はGUNDAM世界に直接むすびつきますので必携と言っても過言ではありません。



▲これは古本屋で見つけた特装版。ハードカバーがうれしいですよ。

Zガンダム突撃インタビュー

P-CLUB



◀まずは、別冊ガンバリましょーと、乾杯！まだこのあたりはみんな平常ですねー。

佐藤直樹

(さとうなおき)

通称「メカの暗黒卿」。元々はスターウォーズ・モデラーだったが、やはりアニメ・メカの波には勝てなかった様だ。40〜50cm位のスクラッチが当然だと思ってるのが怖い。

- ①ラーディッシュ・タイプかなー。
- ②そーねえ、半月か20日位かなア。(何かカッコつけてんの?)
- ③そーねえ、XXXXXXXXXX。
- ④むずかしいなあ、来年は実写物作りたいな(笑)。

鈴木「Mk.III」信夫

(すずきのぶお)

若手マヌケNo.1。はっきり言ってマヌケである。バイクに乗ってやって来る為、買出し要員となり、イラストが描けるため奴隷となりつつある。若いんだから文句を言うな！

- ①ゲルググ。
- ②いつもタラタラしちゃうから、2〜3週間かかっちゃう。
- ③旧作の方が好きだからー、(もっと建設的な事言えよ！)
- ④新しいの色々出してほしいー、カゲキなのをお願いします!!



▲この場に居合わせない人の話になると、アルコールのビッチが上がる！(とてもねーっ!!)

高橋昌也

(たかはしまさや)

かつてのストリームベース(今は個人活動のみ、集団名は存在しない)の参謀。戦略家でもある。コードネーム「危険な人」。ゲームデザイナー、作家として現在活躍中。燃料は主にフォア・ローゼズ。「日本冒険小説協会」会員。

①Zではレプリカのゲルググと外観のほとんど変ってないGMIIでしょ、で旧作ではもちろんザクでしょ、あとサラミス改とね(笑)、ボールとね、ムサイ改とね(爆笑)、あと俺の作ったヤツでね、あ、ビグロがあった！

(別に昌也さんが何作ったか聞いているんじゃないよ！)

あっそうか、あはははははっ!!

- ②(昔の事でもいいですから、1点にどの位時間を……)

おまえ、昔の事って剣があるな！最近ね、昆虫採集モデリングとってな、Me163の1/100……

(それはいいから！)

決まってんじゃない！1週間。

- ③うん、難しいねえ。単なるXXXXXXXXXXで、敵対する構図が難しすぎる。Z Zで簡略化するのは大変だね。

◀アルコールはダメなハズの小田氏が、どーしてここまでハイになれるかは、業界七不思議のひとつだ。

さる昭和60年12月28日PM8時より、都内某所で行なわれた、ガンダムウォーズ特別企画「Zガンダム突撃インタビュー／P-CLUB」。この日、Zガンダムに携わったモデラー、デザイナーの方々にお集まりいただき、忘年会を兼ねてインタビューをとらせていただきました。アルコールが程良く入って(中には出来上ってる人もいたみたいだけど……)エンジン全開(!?)、と

でも雑誌には載せられない様なアブナイ発言も飛びだす始末！黒ベタの部分は、あなたのご想像におまかせします。(ちなみに、「P-CLUB」のPってのは、放送禁止用語のピ——ッ！ってのですヨ！)では、あまり長い間に停めないように、軽〜く読み流して楽しみましょう。

インタビュー／小田雅弘

あさのまさひこ

- ①旧ガンダム、Zガンダムを通して最も好きなMS。
- ②作例1点の平均製作日数。
- ③Zガンダムに1年間関わって、感

- じた事、作品へのコメント等、一言。
- ④作品はZ Zへと引き継がれる訳ですが、それを交えて来季への抱負、Z Zへの期待などを一言。



千草巽

(ちぐさたつみ)

スーパー・スクラッチ・モデラー。キット改造は皆無に等しく、キット作るんならスクラッチした方が早いという強者。1/72ガンダム・シリーズは本誌でも大人気を博した。

- ①グフとドップ。
- ②わかんねーや、んなの。1週間から20日かな？
- ③何作ったか憶えてません(笑)。
- ④ガンダムからZになった様なものでしょ？(意味不明)

▼ソロソロアブナイ中沢氏。早くも存在が1人だけ浮いている。



嶋義信

(しまよしのぶ)

何も聞いてないのにすぐ「高！です！/」と言う。若さを「売り」にしているズルイ奴。デビュー作でいきなり本誌の表紙を飾り、中〇氏らにヒンシュク

を買う。16歳で表紙はやはり許せない。

- ①んーっと、バラスアテネ。
- ③「めぐりあい宇宙」みたいなカイカンがほしかった。
- ④もうMSなんかXXXXXXXXXX!!(これはカットだな、うん)



▼瞬間芸シリーズその①「茶柱」

(演／永野護氏)



▼大ボケ・アゲちゃん。当日の事は何も覚えてないようだ。



塩飽昌嗣

(しゅわくまさつぐ)

別名 *ゲオルグ=ペーター・シュワク* 少佐。ミリタリーモデラー、ソビ

小池徹弥

(こいけてつや)

昔はそれなりにエルガイム等作っていた様な気がするが、最近ではウワサにも聞かない。当日、塩飽氏と並んで集会の意味を全く理解しておらず、純粋なる飲食者として参加した。

おいおい、オレに聞いてくんないの？

(聞いたってしょーがねーじゃん！)

冷てーなあ、いーじゃん、小池です。

①旧型ザク。

③わかんねえ。

④知んねーもん。

(だったら聞かせるな！)



▲メカニック・デザイナー討論会!? 左から藤田・近藤・小林諸氏。

私が野島まさとです！

(違うって！)

私が石川一法です！

(一法ちゃんもいないって！)

私が塩崎由〇夫です！

(あぶねーなあ！)

私が織田弘〇です！ マッ〇号の仕上げは私がやりました。

(だからダレなんだよ！)

私が草刈健一です。

(だめだ、こりゃ…)

以上、**二宮茂樹**氏でした。



▲みんなが沈んだのをよそに、1人モクモクと残飯整理を引きうける二宮氏。

▶おいおいおいおい！

エト機、ドイツ崇拜主義者として高名。なぜかガンダムにも明るく、狡猾なシャ様のファンでもある。容貌は極めてハリソン・フォードに近いが、香川弁である。

バブルII世です。

(本名を言え、本名を!!)

①マラサイ、です。

③マンガ。

④ありません。来年、私はメッサーだけですから。

(早く3万機作れよな！)

……………。



▲終始にこやかに飲み続ける近藤氏。マジな顔でのぞき込む藤田氏が妙にオカシイ。

藤田一巳

(ふじたかずみ)

21歳にして、Zガンダム・メイン・メカニック・デザイナーを務める。ガブスレイ、バイアラン等で曲面を多用したシルエットのMSを生みだし、新しいMSの流れを作った。新作も予定中との事、今後の活躍が大いに期待される。

①そーですねえ、困った(笑)。あ、1月中旬に朝日ソノラマから『バトルマシ』という本が出まして、それに8P読み切り描いてますからヨロシク。

③■■■■!!!!

(だいたい出来上っている様ですので、カットですね、こりは。)

④がんばってちょ！ ま、そんなこんなで色々がんばっていきな、と。

鈴木“元祖”賢

(すずきけん)

佐藤氏の主宰する“ガーディアン”のメンバー。ダークサイドに引き込まれてからはズルズルと最悪のパターン。未だ根強いヤマト・ファンだったりする賢いモデラーである。

①特に好きなメカはないですねー。

②1ヶ月でまとまればいいほうでしょ。

③やっぱガンダムはですね、ヤマトみ



あさのまさひこ

(朝野正彦)

現代モデラーの象徴。史上最強のアイドル研究家。クリーミーマミ造形を極めた男。小田雅弘氏との一連の抗争は有名で、今後もその動向が注目される。神聖なる富田靖子嬢教徒。

どうも、逸見政孝です。とんねるずさん、どうぞ。

(だから誰なんだよ！)

幸田シャーミンです。私はMr. スポックではありません。

(本名を言え、本名を！)

①ザク♡ あとマラサイ。

②1ヶ月まるまるかけてます、はい。

③『めぐりあい宇宙』のTV放映をひさびさに見たら、Zについて話す気なくなりました。

(うっ……………)

④気がきいてるよな、いい味出してるねえ、ど——もっ！

(?????)

来年はクリーミーマミしか作りません。でもF1も作ります、ヨロシク。

▼「うっしやあ——っつ!!」と、色物に徹する中沢・あさの両氏。



たいなね、巨大艦隊ぎゃね、あーっ、ロレツが回らないやあ(笑)、とにかくたっくさん出て来てほしいんですよ。

(ヤマト・ファンの意見は参考にならねーなあ……)

④もっと暗い作品を——えっ!? Z Zは明るい? んー、でもどーせ結局■ぬんでしょ。

小田雅弘

(おだまさひろ)

職業モビルスーツ。最近では、狂い咲きの桜が如く、毎回作風を変えて読者を混乱に導いている。バナナの大量投与に伴い、あさの氏の影響を色濃く受け、ひたすら軽い道を歩みつつある。今さら言うまでもなく、かのガンブラ・ブームでユーザーを幻惑し、日本全国のザクの肩がいっせいに“ハの字”になった事でも有名。

①バナナ食べる? 疲れとれるよ。

(……うっ)

ザクは別格、ゲルググとエルメス。Zでは、ガンダム Mk. II ですな。

②10日~2週間。

(じゃ、どーしていつも〆切りに遅れるんですか?)

③大変勉強になりました。

④模型を意識したアニメ作りをしない様にしていなければ、幸いです。

(それはエ〇ガイムへのあてつけですか??)

いえいえ、アニメの製作現場です!

とにかく、血沸き肉踊る名場面、期待してます。

小林誠

(こばやしまこと)

『ハイパーウェポン』等で知られる、造型家でもあり、インダストリアル・デザイン、イラストレーション、そしてアニメのメカニック・デザインと、実に多彩な活躍で有名。氏の代表作・マラサイは、旧作ガンダム・ファンに圧倒的支持を受けている。ZZではベーシック・デザインを担当。

①んー、あさの君の作ったマラサイが良かったんじゃないですか?

(ど——もっ!!)

(何舞い上ってんだよ!)

②デザインの日数? 言えないよお! ジ・オの造型? あれは4日。

(どひゃー、速い!!!!)

③年間であんまりお金にならなかった仕事ですね。

④スタッフには頭が下がります。それだけです。

中沢博之
(なかざわひろゆき)

マヌケ。キットのどこかに必ず指紋が入っているのは有名。メ切りを守った事はほとんど無く、いつも小田氏とあさの氏の3人でビリ争いをくり広げている。ちなみにこの別冊でもレイピアはビリだった!

①やっぱりキュベレイじゃないですかね。やっぱゴック・ズゴック系統の良さがありますよ。

②だいたい2〜3ヶ月位ですかね。

(お、遅い!)

ええ、遅いですよ。

(じゃ、なんで毎月載ってんだよ!)

な、なんでそーゆー事言うの(笑)。

②リックディアスしか作ってませんけどねー。

(えばってんじゃねーよっ!)

えばってませんよ!! ちゃんとやりましたよ。

(来年もじゃあ、ガンバツて作ると。)

ええ!!



▲「来年はやりまっすっ!!」岡本・藤田両氏の固い誓い!?

▶小林氏のとなりにアブナイ奴が! 小池氏は何をしに來ていたのだろうか?

岡本英郎
(おかもとひでお)

『銀河旋風ブライガー』の敵メカに、プロレスラーをモチーフにしたロボットをデザインして、一部で強烈な支持を受ける。Zではバーザムのデザインを担当、ZZにも参加する予定。アニメ畑にいるよりも、芸人になった方が向いていると思われる(?)。

どーも、山本スーザン久美子です。

(おいおいおい!)

どーも、少年仮面ライダー隊会員No465番岡本英郎です。

①ん——、え——、ん——と、え——とですねえ、

(ここまで引き延ばしたらもうギャグ



宣
(Sen)

真面目一筋編集者。灘の生一本。

①グフ。本当はゲルググです。

③とっても難かしかった。

④若者よ來たれ!! 23歳を過ぎたらアニメ物は作るな、スケール物に戻れ。

揚田幸夫
(あげたゆきお)

小林誠氏のお弟子さん。『ハイパーウエポン』やHJ誌等でも、ハイ・クオリティーな作品を発表している。何故当日、この場所に居合わせたかは全く不明。通称・タコタコアゲタ(命名/小池徹弥)

うわー、ヤバイよおーこれ、Zアゲタ。ヤバイ・ヤバイ・ヤバイ。

(……こいつ何なんだよ?)

①えっとマラサイ。マラサイしかない。

(それは先生に対する礼儀ですか?)

▼瞬間芸シリーズその③『パラスアテネ重装備型』(演/永野・高橋・揚田諸氏)



M
(えむ)

Mと呼ばれた男。

①私が作りあげた最も優秀なスパイは007だ。

④スペクターを倒せ!



は言えませんか!)

えーとね、んーとね、フォローしてくれよお、藤田君!!

(別に漫才やれって言ってませんよ!)

藤田君のデザインのガブスレイです。

(それは、おとなりに藤田さんがおられるからですか?)

はい(爆笑)。

④プライベートで4年間やって來たモノが何だったか、この1年で示してみたいと思います! 仕事ぶりを見ててください(笑)。

◀わりかしマジに熱談するみなさん。

永野護
(ながのまもる)

史上最強を目指すメカニック・デザイナー。『重戦機エルガイム』のキャラクター、メカニック・デザイン、『機動戦士Zガンダム』のデザインワークスを担当。今後は角川書店ニュータイプ誌にて、ファイブ・スター・ストーリーを展開の予定。作例のシュトルムディアス、エプシィ・ガンダムは、氏のデザイン。

いえいえいえ、ほんとはジ・オも好き。

②2週間。

③もーちょっとなメカ出しなさいって!

(それは小林先生に対するご意見ですか??)

ちがう・ちがう・ちがう!!

④

(もうちょっと建設的な事言えよ!)

小林さんが参加するからスゴイんじゃないかなとか言ったりして。作りたいなあ!!!!



▲瞬間芸シリーズその②『ジ・オ』(演/揚田・高橋両氏)

近藤和久

(こんどうかずひさ)

講談社コミックボンボンで『MS戦記』、『機動戦士Zガンダム』を連載、好評を博す。TV本編のZでも、Zガンダムの変形案、GMIIのデザインなどで参加している。イソップ友の会・創設者の1人。

①バルキリー。XB-70の方ですよ。

(MSお願いしますよー)

MSですかあ、んー、僕のマンガにしか出てこないチャイカ(笑)。

③Zに関してですか? メカデザインの上りかも少し早いと楽だった(笑)。シナリオがまとめづらいんですね、頁数が限られてるし。とにかく結構キツかったですよ。

④来年は飛行機の仕事したいなあ、僕、飛行機モデラーですから(笑)。

▼瞬間芸シリーズその④『フォウ・ムラサメーホンコン・シティ編』(演/永野護氏)



①タミヤのチャレンジャー、すっごいいい戦車ですよ、あれ!

(何のインタビューなの、コレ? MSを1点!)

MSって何ですか!?

(モノアイ付いてればMSっておっしゃったの先生だった様な気がするんですが……)

MSで一番好きなのは、やっぱりザクじゃないか、と。Zではエプシィ・ガンダムで——すっ(笑)。

(ありがとーございますっ)

(何舞い上ってんですか?)

②ガンダムのキットは10年位かけたい

ですね、僕のバヤイ。

(じゃ、永野さんは中学生の頃からディアスを手掛けていらしたんですか?)

いえ、その頃はキュベレイです(笑)。

③ちょっとマジになってしまいますけど、Zと某ZZでは何と言いますか、リックディアスやら百式やらキュベレイやらガザDやらハンマ・ハンマやらM9とかソルとかガルスとかゲモン・ゲビとか色々有りましたが、やっぱり一番イイのはヤザン・ゲブルじゃないかと思う訳です。

④(笑)。

STAFF OF GUNDAM WARS PROJECT Z

MODELERS

BANTOH

小田雅弘

千草 巽

草刈健一

佐藤直樹

SADAKICHI

あさのまさひこ

中沢博之

IKUMATSU

新井智之

嶋 義信

鈴木信夫

滋賀高史

安達治行

OTOKOSHI

松井 淳

二宮茂樹

石川一法

加藤 浩

野島まさと

鈴木 賢

鈴木康弘

杉田 晋

小坂良彦

山本まさみち

SPECIAL GUEST MODELERS

小林 誠

永野 護

松本州平

ARTWORKS

COVER ILLUSTRATION

永野 護

MECHANICAL ILLUSTRATIONS

近藤和久

岡本英郎

小田雅弘

SPECIAL COMICS

小林 誠

BLUE PRINTS

二宮茂樹

ART DIRECTION

今井邦孝

ART DECCHI

丹羽和夫

金子 隆

WRITERS

ORIGINAL STORY

高橋昌也

IDOL STAR MS STORY

朝野正彦

GUNDAM WORLD INVESTIGATION

小田雅弘

PHOTOGRAPHERS

STAFF PHOTOGRAPHER

奥村正己

SpFX. PHOTOGRAPHER

小野寺宏友

SUPERVISOR

小田雅弘

SPECIAL THANKS TO

BANDAI

宮河恭夫

加藤 智

森島隆之

川口克己

安蒜利明

NIPPON SUNRISE CO.

福島康生

内田健二

飯塚正夫

井上幸一

高松信司

Lay-UP

AD MANIAC

"Newtype" ED. ROOM

井上伸一郎

Silver Fox

庄司隆彦

SCIENCE FICTION RESERCH

ニイクラ和美

I.R.

清水洋介



本書は、1986年3月・月刊「モデルグラフィックス」の別冊として発行した「ガンダムウォーズ・プロジェクトZ」と同様の内容です。

ガンダムウォーズ・プロジェクトゼータ／モデリング・サポート・マニュアル 定価980円
発行／1989年3月新装版3刷 発行人／小川光二 発行所／株式会社大日本絵画 〒101
東京都千代田区神田錦町1丁目7番地 ☎03-294-7861(代表) 振替／東京7-36728
Published／Art Japan Pabulishing Co.,Ltd. No.7, 1chome Kanda-Nishikicho Chiyoda-
ku, Tokyo Japan. phone：03-294-7861 印刷／大日本印刷株式会社 企画・編集／ア
ートボックス 〒162 東京都新宿区中町19富士グリーンマンション301 ☎03-235-2761(代
表) Edited／ARTBOX. Fuji Green Mansion 301, 19 Nakamachi Shinjuku-ku, Tokyo
Japan ©株式会社大日本絵画 本誌記事写真等の無断転載を禁じます。©日本サンライ
ズ・創通エージェンシー